EDICIÓN CATORCENAL
No. 2
$15.00

Conexión MANGA

VIDEO GIRL AI y sus Secretos

DRAGON BALL GT

INCLUYE CROMO DRAGON BALL GT

El Éxito de las Esferas del Dragón

CONTINUA Historieta HELGA 2 DE 4

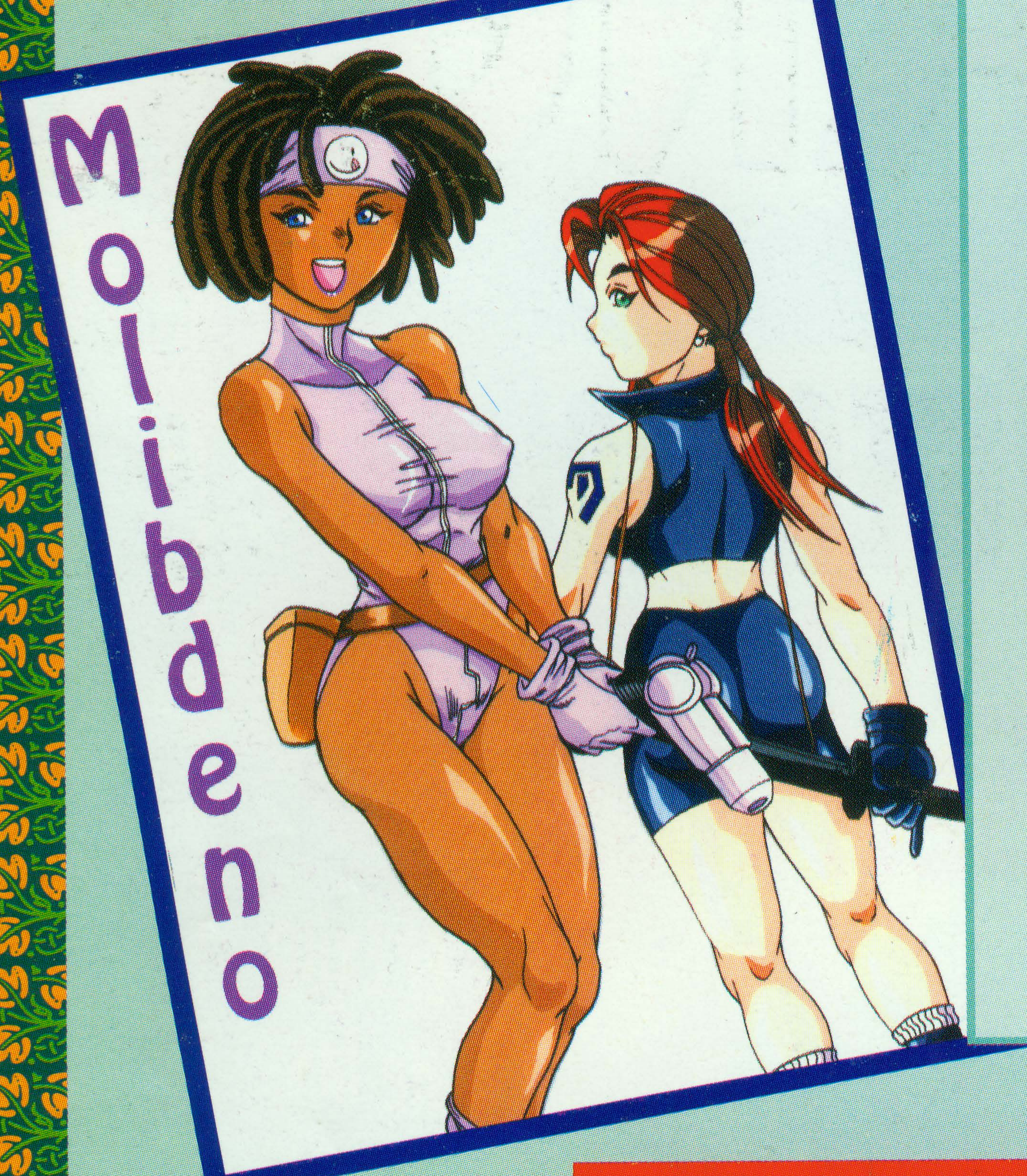
Conoce al Actor que dá su Voz al Gran Saiyaman

© 1999 Bird Studio / Shueisha, Toei Animation.

7 509761 100637 02

HECHO EN MÉXICO

ANTE LA AVALANCHA DE TALENTO JOVEN QUE HEMOS RECIBIDO, *HELGA* TOMARA UN DESCANSO...



PERO NO TE PIERDAS EN

CONEXION MANGA No. 3

¡MOLIBDENO!

ORIGINAL DE ALFONSO RUIZ

UNA NUEVA SERIE LLENA DE

AVENTURA

ACCION

COMEDIA

¡Y CHICAS HERMOSAS

AL POR MAYOR!

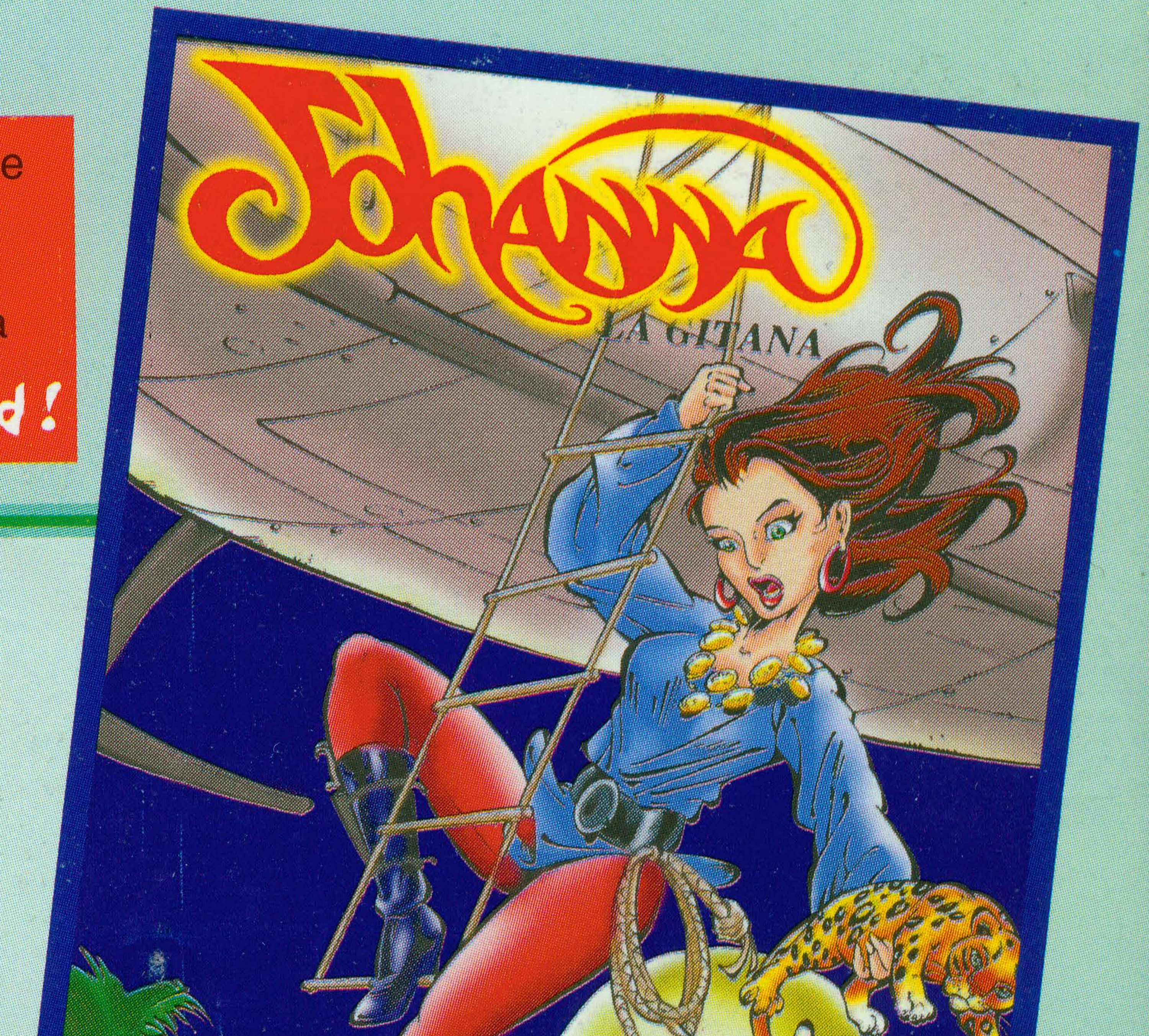
TODO LO QUE PUEDES PEDIR

EN UNA HISTORIETA...

¡Y MAS!

Nota: No te pierdas la Mole Milenio, que se llevará a cabo los días 18, 19, 20 y 21 del mes de noviembre en el Gimnacio Olímpico, Juan de la Barrera

¡Busca Nuestro Stand!



Y PROXIMAMENTE CONOCE A

JOHANNA

DE ALBERTO "EL NEGRO" HINOJOSA

¿UNA LADRONA?

¿UNA AVENTURERA?

¿UNA HEROINA?

¡TU DECIDES!

HELGA VOLVERA EN CONEXION MANGA NO. 4 RECUERDA NUESTRO LEMA...

¡NOS ENCANTA CREAR ADICTOS AL COMIC MEXICANO¡

DIRECTORIO

CONEXIÓN MANGA
ES PUBLICADO POR: ARNULFO FLORES MUÑOZ.
EDICIÓN DE HISTORIETAS Y PUBLICACIONES VARIAS
SALVADOR DÍAZ MIRÓN NO. 156
COL. STA. MA. LA RIBERA, TEL-FAX.- 55-41-00-06.

FECHA DE PUBLICACIÓN:
No. 2 DICIEMBRE DE 1999 EDICIÓN CATORCENAL

DIRECCION DE CONEXIÓN MANGA:
MARTÍN ARCEO

SUBDIRECTOR:
ARTURO VÁZQUEZ CEJA (LOBO)

REDACTORES:
JUAN A. DÁVALOS
ÁNGEL ZÚÑIGA
JOSÉ LUIS PLUMA
MIGUEL ÁNGEL RUIZ
FAN BOY TIM
VICTOR M. ALATORRE
CÉSAR R. JIMENEZ

DIBUJANTES:
ENRIQUE LÓPEZ
MARTÍN DE LA ROSA

SAGA 1 DE 4:
"HELGA"

GUIÓN Y DIBUJO:
SERGIO CALDERÓN

FOTOGRAFÍA:
JAVIER HERNANDEZ

CORRECCIÓN DE ESTILO:
ROSARIO ARAGÓN VILLARREAL

DISEÑO GRÁFICO:
JORGE GARAY CALZADA

PREPRENSA DIGITAL
SAÚL MARCOS C.

DIRECTOR GENERAL:
ARNULFO FLORES MUÑOZ

GERENTE ADMINISTRATIVO:
CLAUDIA G. FLORES V.

COORDINACIÓN EDITORIAL:
JUAN ANTONIO FLORES V.

PREPRENSA:
SERVICIOS TIPOGRÁFICOS S.A.
TEL.- 55-44-73-40

IMPRESIÓN:
LITO OFFSET SÁNCHEZ, S.A. DE C.V.
CONRADO PELAYO NO. 33
TEL.-58-41-41-45 Y 58-41-41-46
REGISTRO DEL INSTITUTO DE DERECHO DE AUTOR
NO. 04/1999-031816390100/102

CERTIFICADO DE LICITUD DE CONTENIDO:
EN TRÁMITE

CERTIFICADO DE LICITUD DE TÍTULO:
EN TRÁMITE

DISTRIBUCIÓN Y PUBLICIDAD
TEL. 51-29-35-91 BIP DIRECTO

DISTRIBUCIÓN EN D.F. Y ZONA CONURBADA:
UNIÓN DE EXPENDEDORES Y VOCEADORES DE LOS PERIODICOS DE MEXICO A.C., GUERRERO # 50, MÉXICO, D.F. POR MEDIO DEL

EXPENDIO EVERARDO FLORES Y HERMANOS
SERAPIO RENDÓN # 87 MÉXICO, D.F.

DISTRIBUCIÓN FORÁNEA:
CODIPLYRSA DE C.V., SERAPIO RENDÓN # 87 MÉXICO, D.F.

Copyright '99

LA EDITORIAL NO SE HACE RESPONSABLE DE LA CALIDAD Y EFECTIVIDAD DE LOS PRODUCTOS ANUNCIADOS

EDITORIAL

¡Gracias por acompañarnos en el segundo número de **CONEXIÓN MANGA!**

En esta ocasión les preparamos fabulosos reportajes del mundo donde las aventuras se viven en cuadritos... ¡ y a través del espejo mágico de la televisión!.

A propósito de la tele, hablaremos de la serie japonesa de mayor éxito en la historia... ¡ **Dragon Ball!** pero una caricatura necesita actores que den voz a los personajes, y entrevistamos a uno de los más importantes... **Luis Alfonso Mendoza.**

También te mostraremos la horrísona faz de un sujeto a quien se le ocurrió juntar en un solo sitio a todos los fanáticos de la historieta, y por lo mismo, del manga, así como de la animación...**Luis Gantus,** dice llamarse, y es el villano favorito de miles. Si también lo odias, conoce con nosotros que hay en la mente de este retorcido personaje.

Próximamente habrán nuevas convenciones (no todo en esta vida son **Conques y Mecyfes,** sabes...), y **Conexión manga** les mantendrá al pendiente de lo que suceda.

Hasta entonces, ¡ojalá disfrutes este ejemplar tanto como nosotros al hacerlo pensando en ti, que también eres un verdadero adicto al **cómic!**

"LAS ILUSTRACIONES QUE APARECEN EN ESTA REVISTA SON ÚNICAMENTE CON FINES INFORMATIVOS Y PERTENECEN A SUS AUTORES (ART. 148 I.N.D.A.)"

Atentamente

ARNULFO FLORES M.
EDITOR

No. 27
MAY, 1939
Detective COMICS
10¢
THE BATMAN!

CONTENIDO

EL ÉXITO DE LAS ESFERAS DEL DRAGÓN 2

LUIS GANTUS, EL CONQUERO MAYOR 4

APRENDE A VALORAR TU CÓMIC 6

PARA INTERPRETAR EL MANGA MANGA 8

DESPLEGADO CLUB CONEXIÓN MANGA 25

ESTRENOS DE RANMA Y SAILOR MOON ANIME PREVIEW 27

RECOMENDACIÓN EN MANGA 28

ENTREVISTA AL GRAN SAIYAMAN 30

GUÍA PARA DESARROLLAR UN CÓMIC 32

MILE HIGH FUTURES
THE STRANGEST SUPER-HEROES OF ALL!
the X-MEN
FIRST ISSUE!
MAGNETO
MARVEL EDITION

EL ÉXITO DE LAS ESFERAS DEL DRAGÓN

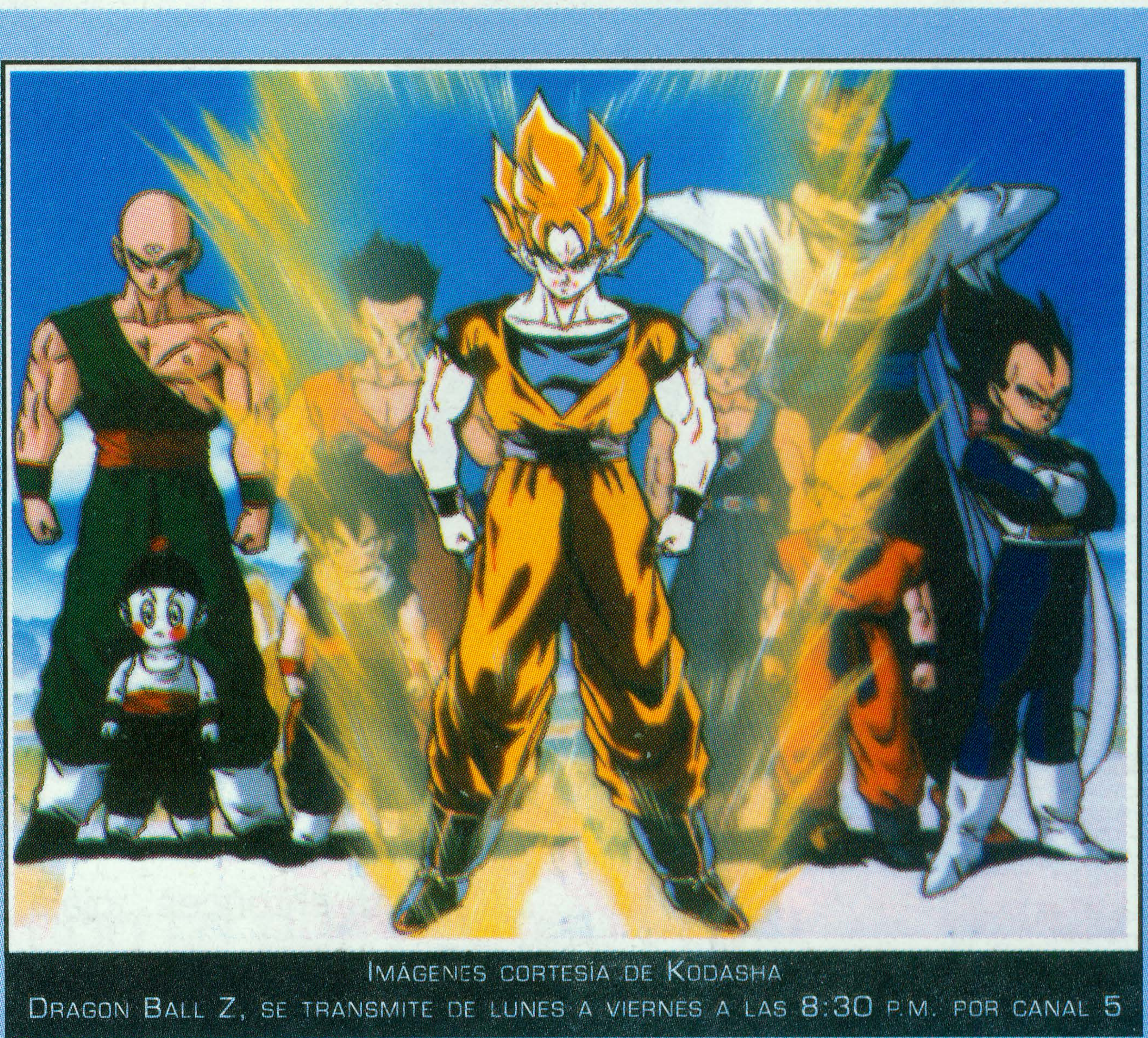
Por Martín Arceo S.

Era otoño de 1995 cuando la tarde comenzaba a volverse noche. Encendiste la televisión y de pronto nada volvería a ser lo mismo porque el canal 5 (o su repetidora en la ciudad del interior del país donde vives) empezó a transmitir Dragon Ball, la serie japonesa que ha tenido más éxito en el mundo.

No importa si hablamos de México, Estados Unidos o Europa; en todos los países donde se han presentado, las aventuras de Goku y sus amigos han atrapado la imaginación de los televidentes.

De hecho, Aarón Silva, un ejecutivo de Ibope (una compañía especializada en analizar el número de espectadores que tiene un programa), le comentó recientemente a Conexión Manga que Dragon Ball "no es una serie de televisión, ¡es un fenómeno!".

A primera vista Dragon Ball tiene un concepto sencillo: Goku, un niño extraterrestre, busca con un grupo de amigos "las esferas del dragón" que conceden deseos. Sin embargo, a partir de esa idea básica, surgen tramas y subtramas que forman un amplio tapiz lleno de acción, combates y entrenamientos de artes marciales... y a la larga, la historia de Goku se convierte en una serie familiar que abarca tres generaciones, empezando por las aventuras de Gohan y Goten, los hijos protagonistas, y llegando hasta la nieta, llamada Pan.



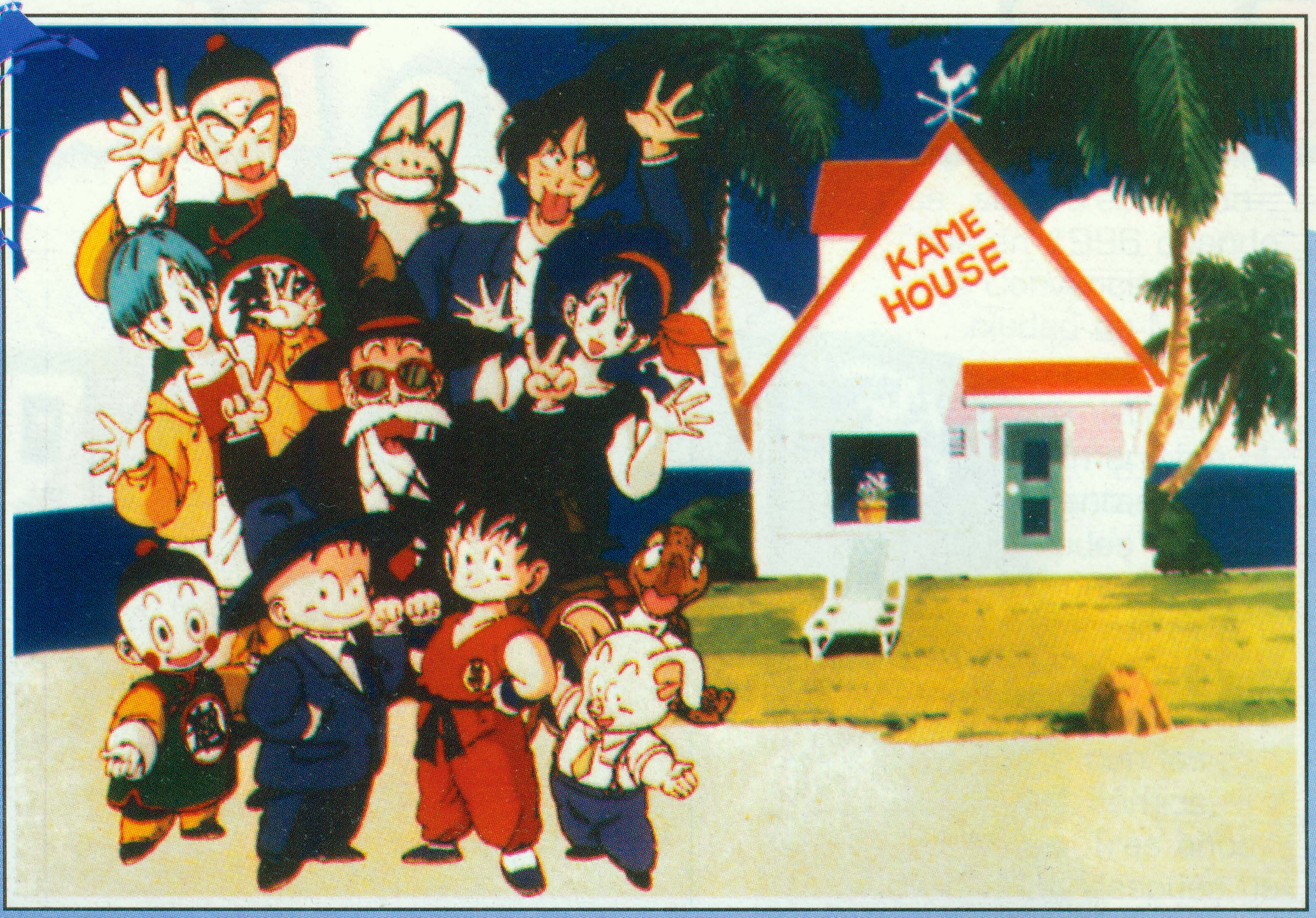
IMÁGENES CORTESÍA DE KODASHA

DRAGON BALL Z, SE TRANSMITE DE LUNES A VIERNES A LAS 8:30 P.M. POR CANAL 5

Supermanes contra Saiyayines.

Solo en México, 50 compañías fabrican diferentes productos inspirados en Dragon Ball, lo mismo artículos para fiestas infantiles que ropa y juguetes. Además, los piratas han hecho su agosto vendiendo camisetas, imágenes para computadora y mil cosas más, sin tomar en cuenta la mercancía extranjera que incluye juegos de video, lápices, juguetes, etc. Todos estos productos se hacen porque la gente desea tener una parte de Goku consigo.

¿De dónde se generó el interés de las peripecias que comenzaron con un niño que al principio parece muy normal, además de tener una cola de mono (característica de su raza, los saiyayin)?. Probablemente ni Akira Toriyama, creador de la serie, pensó que Dragon Ball llegaría a vender los 135 millones de copias del manga que se han publicado solo en Japón, ni que el éxito lo alcanzaría por igual en el planeta entero. Quizá el secreto de la fama de las aventuras de Goku surja de que la serie está inspirada en asuntos con los que todos podemos relacionarnos, como lo son la lealtad a los amigos y los combates contra seres malignos, así como el deseo a superarse. Además, Dragon Ball está inspirado en la saga milenaria del Rey Mono, muy popular en el oriente.



IMÁGENES PERTENCIENTES A TOE ANIMATION
DRAGON BALL, SE TRANSMITE DE LUNES A VIERNES A LAS 4:30 P.M. POR CANAL 5

Incluso, los paralelismos con Superman hacen que la fórmula resulte atractiva para todo el público: los dos son extraterrestres, que llegaron de niños a la Tierra, para escapar a la destrucción de sus mundos de origen y, aparte de todo, poseen poderes similares (vuelan y tienen superfuerza). Sin embargo, hasta ahí quedan las semejanzas.

IMÁGENES CORTESÍA DE KODASHA

La fuerza optimista de Goku destaca frente a las historias obscuras que pululan en el entretenimiento actual, tendencia de la que el manga no se salva pues ahí están, solo como ejemplos, Ghost in the Shell y las Guerreras Mágicas, sobretodo en las animaciones originales para video que TV Azteca ha presentado en México.

Por otra parte, Dragon Ball rompe con el molde del superhéroe clásico como se conoce en el occidente; a Goku y compañía no le interesa salvar mundos o sociedades, sino vencer enemigos y aprender de los combates. Incluso, muchos enemigos terminan convirtiéndose en amigos de los héroes que se superan a partir de vencer retos.

Mientras que en México puedes disfrutar de la versión original de Dragon Ball en manga, traducido al español, la saga en televisión ha quedado incompleta... por el momento. No creemos que Televisa se conforme con presentar los capítulos que ya hemos visto, si con Dragon Ball GT (la última parte de la serie) tendría el mismo o más éxito del que ha alcanzado con Dragon Ball Z. Solo nos queda esperar a que nuestros amigos de programación del canal 5 se les prenda el foco y podamos apreciar los 64 capítulos de GT.

Hasta entonces, como dijera un superhéroe mexicano que surgió en la década de 1960... "serenidad y paciencia... ¡mucha paciencia!".

LUIS GANTUS,

El Conquero Mayo

Por Fanboy Tim

Hace siete años en México no existían las convenciones de cómics. ¡Vaya, la gente pensaba que las historietas eran solo para niños! (no falta el profanote que sigue diciendo lo mismo).

De pronto, a los guionistas de DC cómics se les ocurrió matar a Superman y los cómics entraron a otro nivel. Los aficionados ya no se escondían para leer sus colecciones; el momento era propicio para que todos los fans se reunieran en un solo sitio.

La primera convención del país surgió en Monterrey, Nuevo León, realizada por Faustino Cantú y estaba enfocada principalmente a los juegos de rol. Luego hubo otra en la capital de Aguascalientes; las dos solo duraron un día.

Sin embargo, la ciudad de México, la capital más grande del mundo, no tenía todavía su convención.

Un día de octubre de 1993, un chavo de 20 años llamado Luis Gantus visitó la casa de Martín Arceo que escribía historietas mexicanas y traducía cómics gringos. Ahí Luis vio un dibujo original de Sergio Aragonés, su ilustrador favorito. Martín le propuso que juntaran dinero para ir a la convención de San Diego a la que Sergio asiste cada verano. Pero el chamaco fue más allá y propuso hacer una convención donde la estrella principal fuera Sergio. Luis reiteró su sugerencia una vez; dos veces; a la cuarta, Martín ya no pudo negarse (dice que, acorralado, más bien, ya no quería más insistencias). Ambos visitaron el Poliforum Siqueiros y tras meses de negociaciones, carreras, gritos y un asalto que dejó a Luis en el hospital, en julio de 1994 se efectuó Conque, la Primera Convención de Historietas de la ciudad de México.

Fanático del cómic hasta el tuétano, Luis reunió en torno a él a jóvenes entusiastas e hicieron un evento que, desde un principio, se negó que fuera solo un tianguis pues tenía todo lo que una convención de cómics involucra: presentaciones de nuevos proyectos editoriales y de cine, además de conferencias profesionales. Y a través de los años, profesionales no han faltado. Hemos visto desde creadores independientes hasta al mismísimo Stan Lee, padre fundador de Marvel Comics. Claro que no ha podido faltar la animación japonesa y los actores de doblaje, lo mismo que el popular Humberto Vélez, voz de Homero Simpson. También han asistido decanos como don Francisco Colmenero quien ha encarnado a Goofy, papá Pitufo y al tío de Jesse en los Duques de Hazzard, entre otros muchos. Han venido artistas europeos y argentinos. Solo faltan los japoneses, pero Luis, triste, nos explica que al creativo nipón no le gusta salir mucho de su país e incluso Akira Toriyama (creador de Dragon Ball), odia viajar en avión y un trayecto en barco desde el otro lado del mundo le consumiría demasiado tiempo.

La relación de Conque con las editoriales siempre ha sido amplia pero con el cine se estrechó apenas en 1996 cuando la Convención de la ciudad de México comenzó a hacer premieres. La primera fue El Fantasma pues era obvio que empezara con algo relacionado con los cómics. Tres años después, la Conque y el cine van de la mano; será porque Gantus es tan aficionado a las historias que se mueven como a las estáticas de las páginas a cuatro colores

Como la Conque es un evento anual, y no obstante hacer una convención consume mucho tiempo, Gantus ha sido asistente editorial, articulista y traductor de cómics. A sus 26 años, Luis todavía tiene bajo la manga montones de cosas con las cuales sorprender a la gente que, como él, vive y respira de cómics. Si al menos alguien pudiera abrirle los ojos y quitarle su malsana afición al equipo de futbol América... ¡pero todos tenemos defectos!.

APRENDE A VALORAR TU

Comic

Por Miguel Ángel Ruiz López

SUPERMAN
SHADOW
LOIS LANE
GREEN LANTERN
CHALLENGERS
BOY COMMANDOS
BATMAN

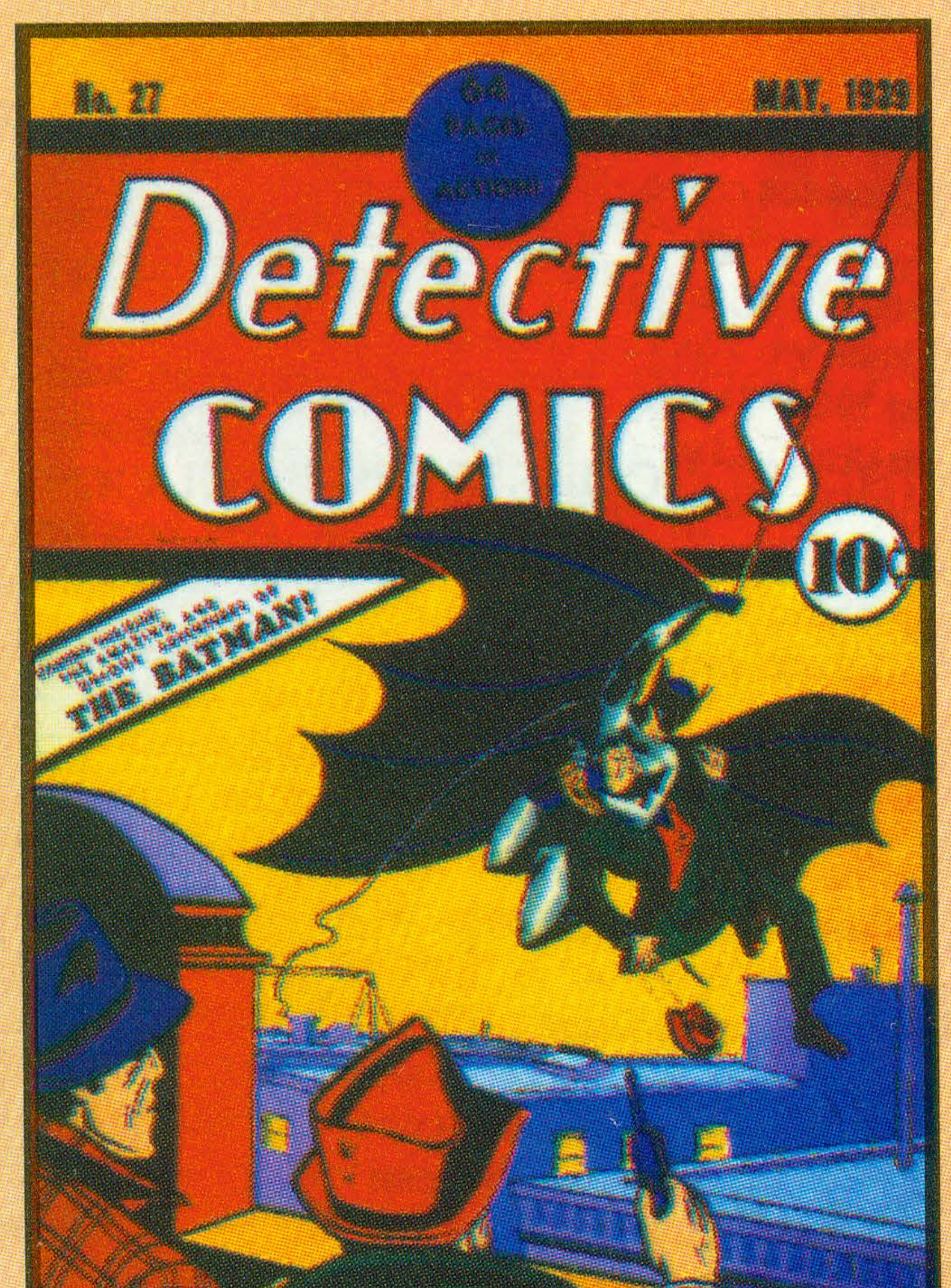
Bienvenidos a esta sección donde estás aprendiendo cómo valorar tu cómic y cómo cuidarlo. En el número anterior te dimos tips de cómo escoger tu cómic y dónde conservarlos. Ahora hablaremos de la forma de poder clasificarlos en cuanto a las "condiciones" en que se encuentren y de esa manera poder darle el valor adecuado a tu colección.

De antemano decimos que ésta es una de tantas maneras de clasificación que existen; todas las tiendas, así como los coleccionistas, tienen su propio rango y no pedimos que esta forma sea la única pero, por experiencia propia, decimos que te puede ayudar a elegir y a conservar mejor tu material de colección.

Un ejemplo tomado de la compañía Mile High Comics, tienda estadounidense dedicada a vender más de 20 mil ejemplares a la semana en todas las editoriales de E.U.A., nos enseñó la manera más práctica de clasificar el material:

MILE HIGH FUTURES
JANUARY 1996
VOLUME 14, #1
$1.95
#78
THE STRANGEST SUPER-HEROES OF ALL!
the X-MEN
FIRST ISSUE
MAGNETO
MARVEL EDITION

PROPIEDAD MARVEL CÓMIC



PROPIEDAD D.C. CÓMIC

Condición nueva

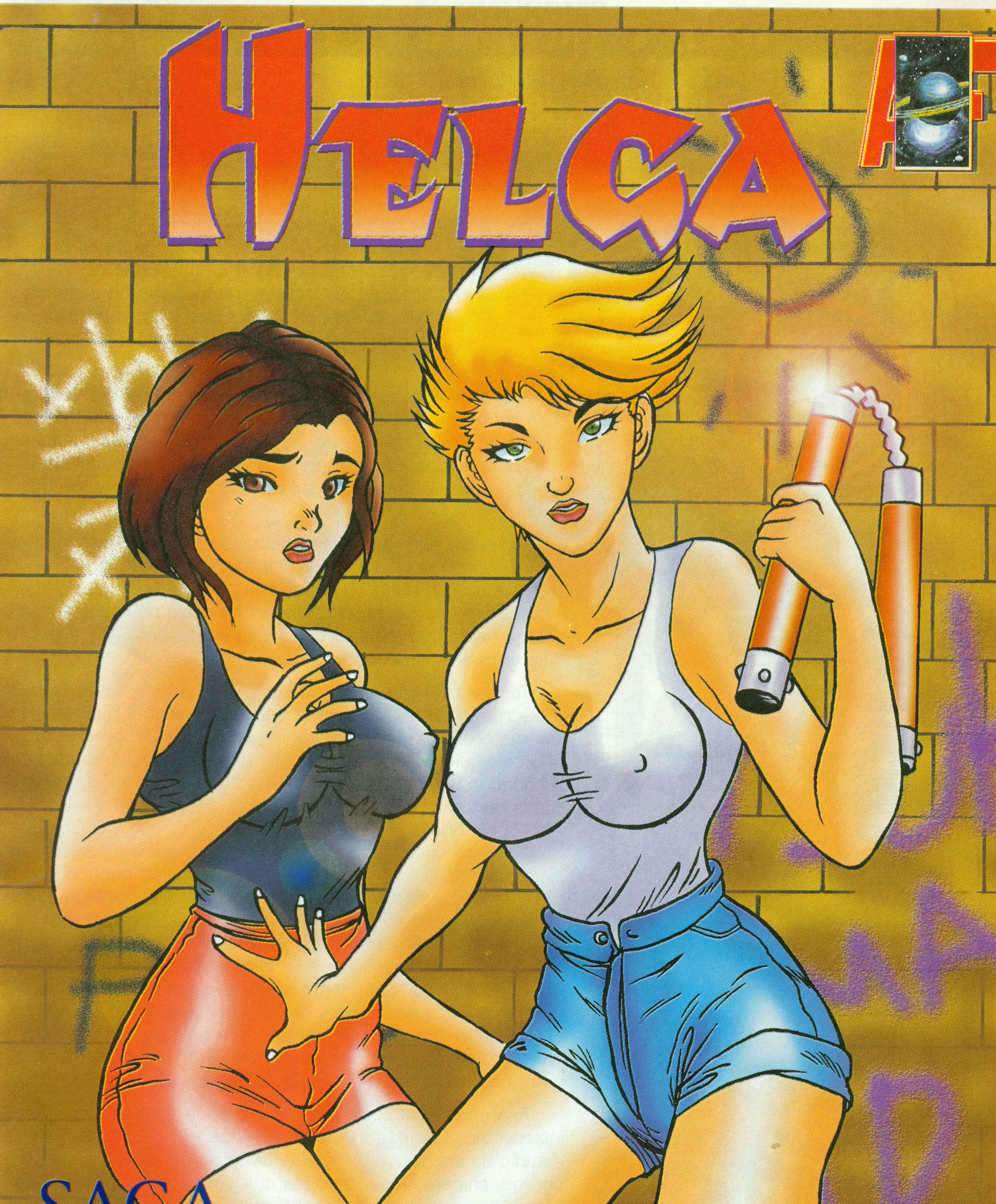
Ésta es la categoría más difícil de definir. La mayor parte de este material deberías encontrarlo en las tiendas y en los expendios de revistas pero, debido al transporte, al flete y al trato del personal y la clientela, se pierde fácilmente además de que los mismos coleccionistas de esta categoría tienen sus propios estándares y las diferencias entre esta condición y la de "cerca de nueva" son pequeñas.

Condición cerca de nueva

Ésta es la condición con la que te encuentras en las tiendas y en los expendios, así como en las tiendas de autoservicio; éste es el estándar de los coleccionistas mayoritarios. Las características de esta clasificación son:

- **Raspaduras:** éstas serán de solo 1/8 de pulgada o menos para que se puedan aceptar; de preferencia no deberán tener raspaduras.
- **Dobleces de las esquinas:** solamente sugeridas y son muy difíciles de detectar.
- **Marcas en el lomo:** únicamente aceptables si son muy pequeñas.
- **Grapas:** deberán estar en buen estado, firmes y en especial al centro del cómic.
- **Escrituras:** solamente se permiten fechas.
- **Marcas de sellos:** no deberán de aparecer en este tipo de condición.
- **Cinta adhesiva:** no debe aparecer ningún tipo de cinta adhesiva.
- **Partes perdidas:** en una rara ocasión, debido a la hechura, se permitirán las pérdidas en una pequeña parte de la esquina o en el centro de las páginas; deberán ser muy pequeñas para seguir en esta categoría.
- **Marcas dactilares:** cuando se pueden detectar, éstas reducen al cómic a la "condición de buena".
- **Marcas de humedad:** no deben aparecer en esta categoría.
- **Papel amarillento:** en las orillas de las hojas o en la portada indican un grado de oxidación debido a la exposición al medio ambiente. Esta oxidación es agradable únicamente en los cómics viejos debido al tiempo que tienen y a los ácidos naturales de la tinta y del papel, que le dan una sensación de tesoros invaluables. Sin embargo, la oxidación debe aparecer en raras ocasiones; el cómic siempre debe contar con hojas brillantes y limpias.
- **Marcas:** no debe aparecer ninguna marca en el cómic de esta condición; solamente pueden haber marcas en las esquinas y deberán ser casi indetectables.
- **Lomo aprisionado:** no deberá aparecer en ningún cómic de esta categoría.
- **Impresión movida:** no debe aparecer en esta categoría.
- **Marcas de raspado en la portada:** no deben aparecer en los cómics clasificados en esta categoría.

En el próximo número analizaremos las categorías "buena" y "muy buena" para que puedas catalogar tu cómic.



HELGA

SAGA
2 DE 4

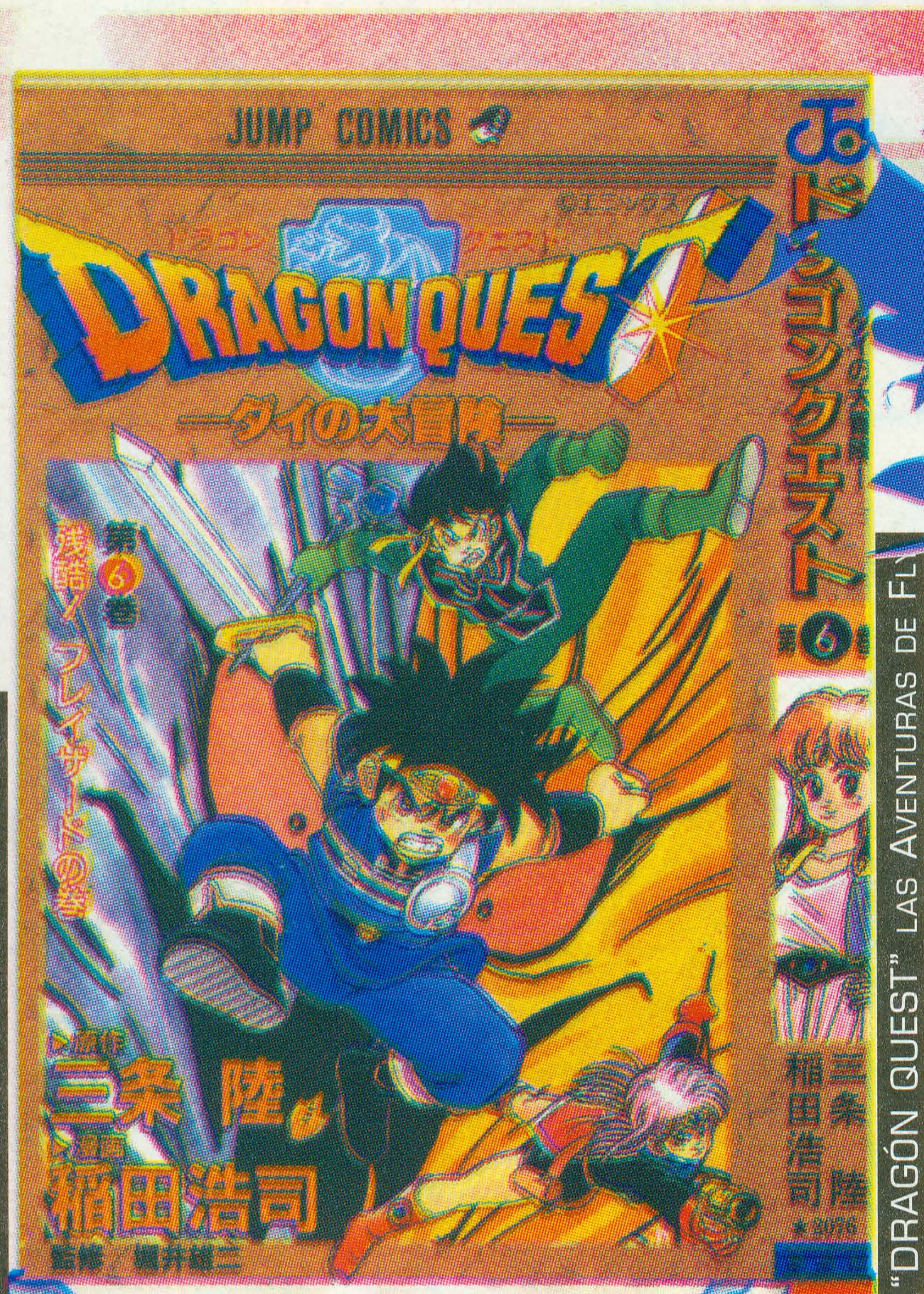
EL ENCUENTRO

ART ILLUSTRATION,KARAOKE STUDIO 1999

PARA INTERPRETAR

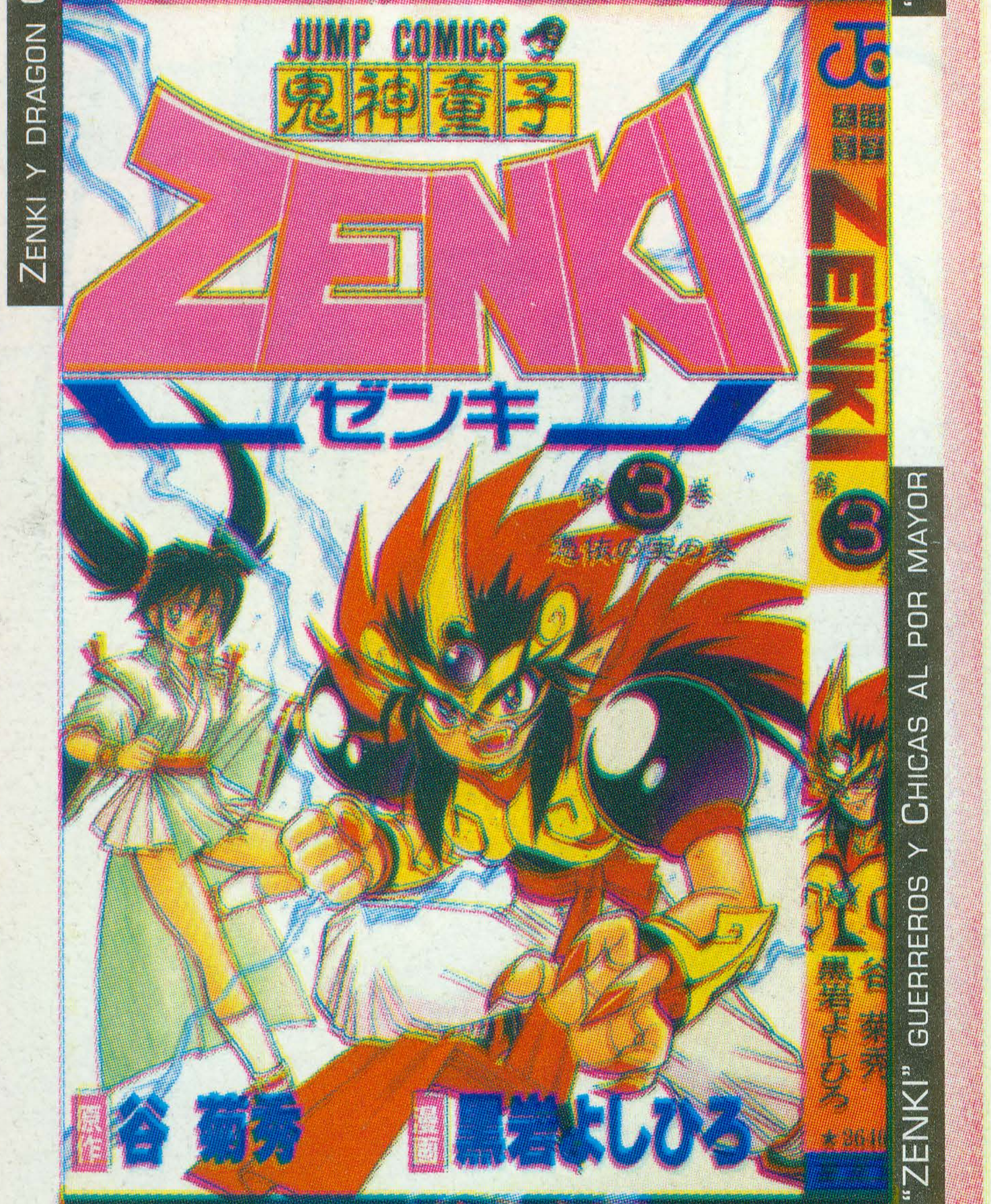
EL MANGA

Por Arturo Vázquez

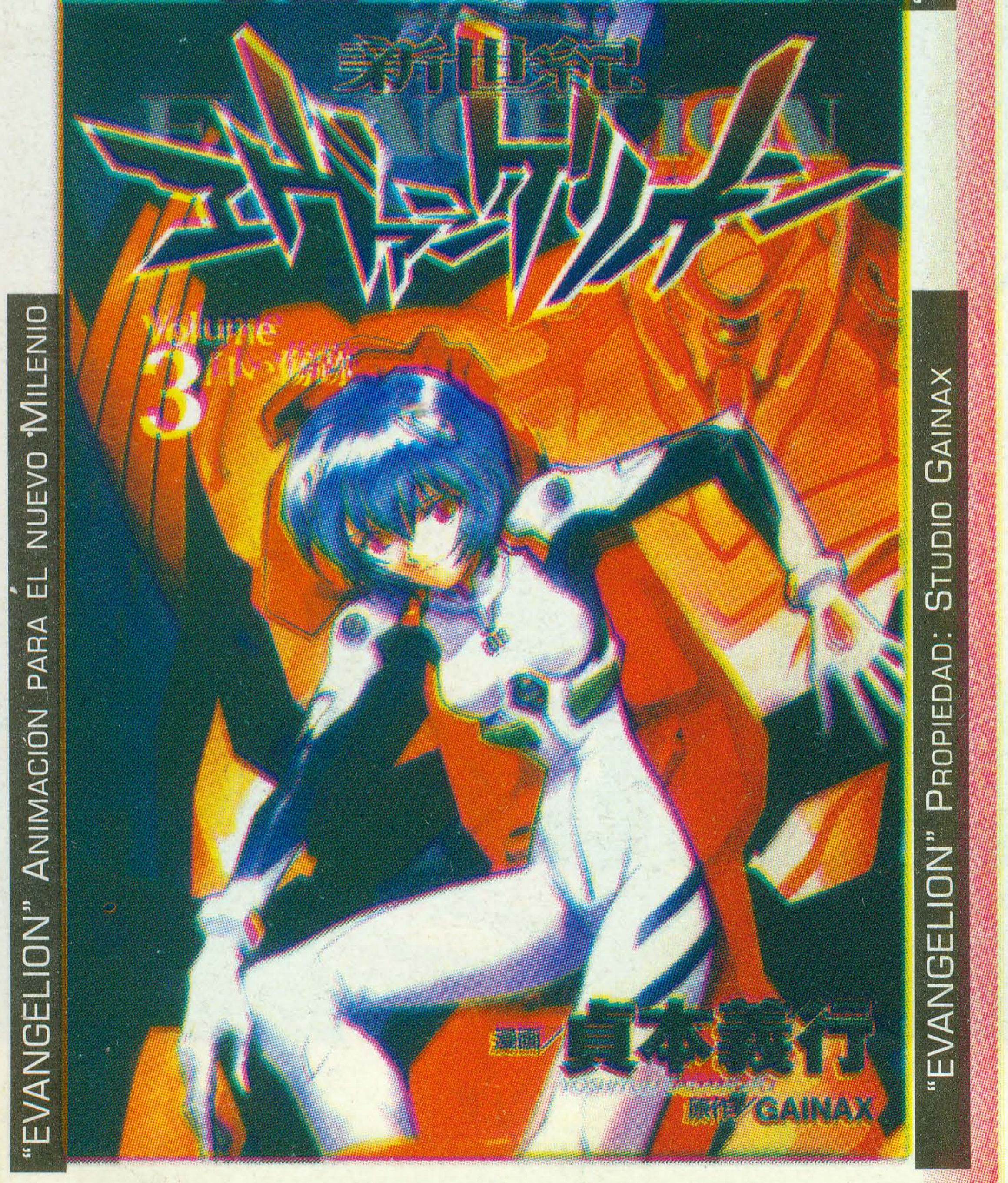

JUMP COMICS
DRAGON QUEST
ダイの大冒険
ドラゴンクエスト
三条 陸
稲田浩司

ZENKI Y DRAGON QUEST, PROPIEDAD: JUMP COMICS

“DRAGÓN QUEST” LAS AVENTURAS DE FL



“ZENKI” GUERREROS Y CHICAS AL POR MAYOR



“EVANGELION” ANIMACIÓN PARA EL NUEVO MILENIO

“EVANGELION” PROPIEDAD: STUDIO GAINAX

Si bien es cierto que el manga japonés ha ganado una cantidad innumerable de adeptos en todo el mundo, eso no significa que en nuestro país estemos tan familiarizados con esta forma (la japonesa) de hacer historieta.

Hasta hace poco los únicos que tenían acceso al manga eran los muy aficionados a este género del cual solo podían conseguir, en las tiendas de cómics, historietas japonesas en su idioma original o, en el mejor de los casos, traducidas al inglés (lo que daba una magnífica oportunidad para practicar el idioma).

Así pues, para la mayoría del público mexicano, el manga era algo desconocido y las únicas muñequitas de ojos grandes eran las que se veían en la televisión desde la época de los setenta. Yo mismo, debo confesar, no sabía de la existencia del manga hasta que leí el libro “La vida en cuadritos” que escribió Rius a mediados de los ochenta.

Todo esto sale a colación por el hecho de que, en fechas recientes, distintas editoriales han comenzado a publicar diversos materiales manga (ya sea importado de Japón o hecho en México siguiendo el estilo japonés de dibujo). Y como suele suceder, cuando nos muestran una “nueva” forma de hacer las cosas, esto ha provocado que nos acostumbremos a ver (y a leer) la historieta de una forma diferente ya que incluso hay mangas publicados para ser leídos en su formato original (de derecha a izquierda) y aunque si bien es cierto que los lectores mexicanos asimilan muy fácil el estilo japonés, también es cierto que aún escapan varios “detalles” de su entendimiento ya que la cultura mexicana y la japonesa tienen muchas costumbres diferentes. Entre estos detalles podemos ver el tratamiento, en apariencia, tan despreocupado que algunos autores japoneses hacen del sexo y de la violencia y, en algunos casos, la religión, sin contar que a veces nos quedamos de “a seis” al ver algún dibujo que no entendemos (¿Por qué pusieron esa gotota en la cabeza de la Sailor Scout?).

Esa es la razón por la que fue creada esta sección “Para interpretar el manga”. En ella haremos, por decirlo así, un estudio de las secciones de los diversos géneros manga (para chavos, chicas, niños, para los que gustan de lo erótico, etc.) ya que nuestra intención es informar y sobre todo aclarar las dudas que tienes sobre el universo del manga.

En nuestro próximo número analizaremos el dibujo japonés y el por qué de muchas expresiones que usan los personajes.

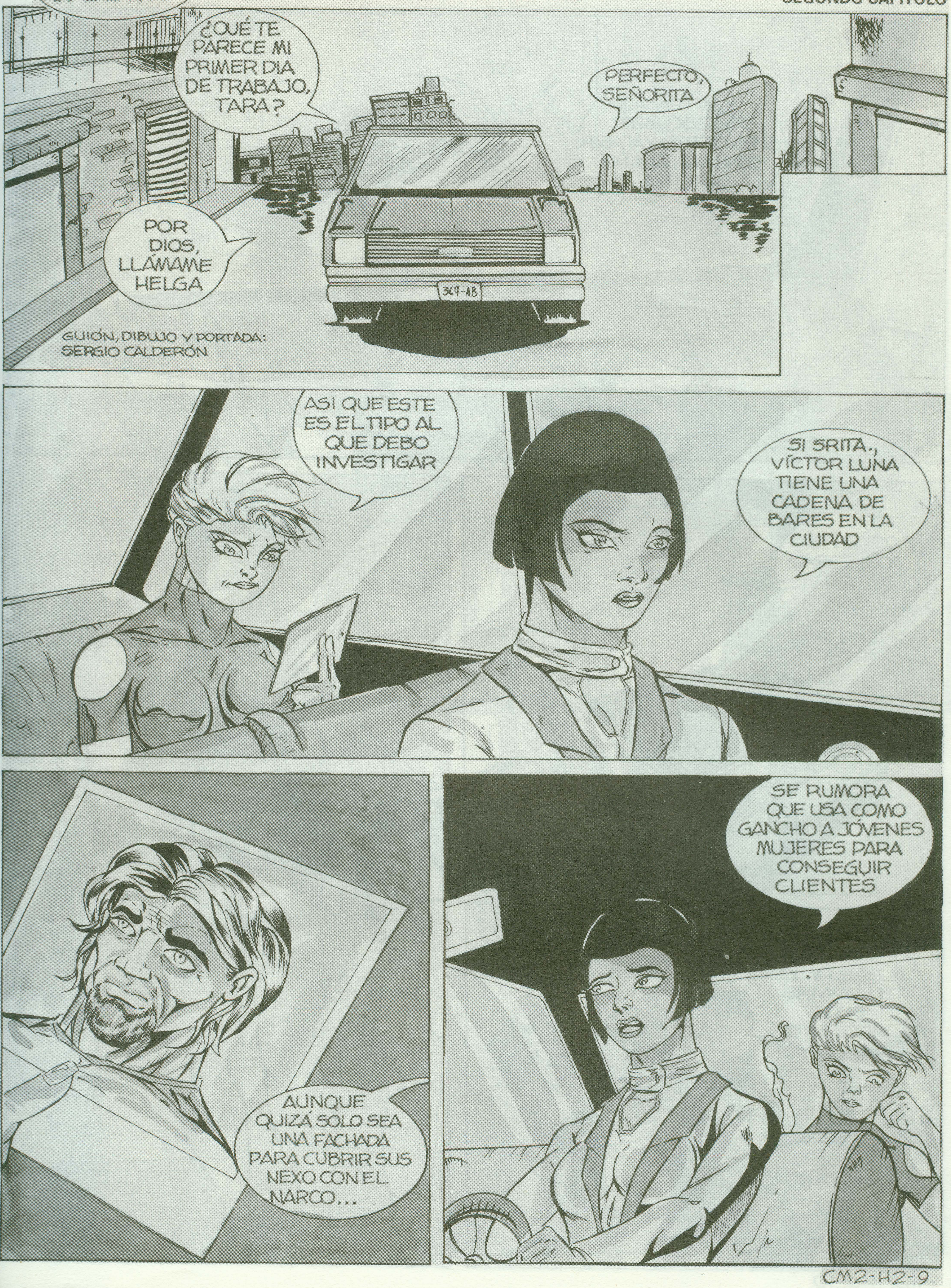
Y recuerda.....

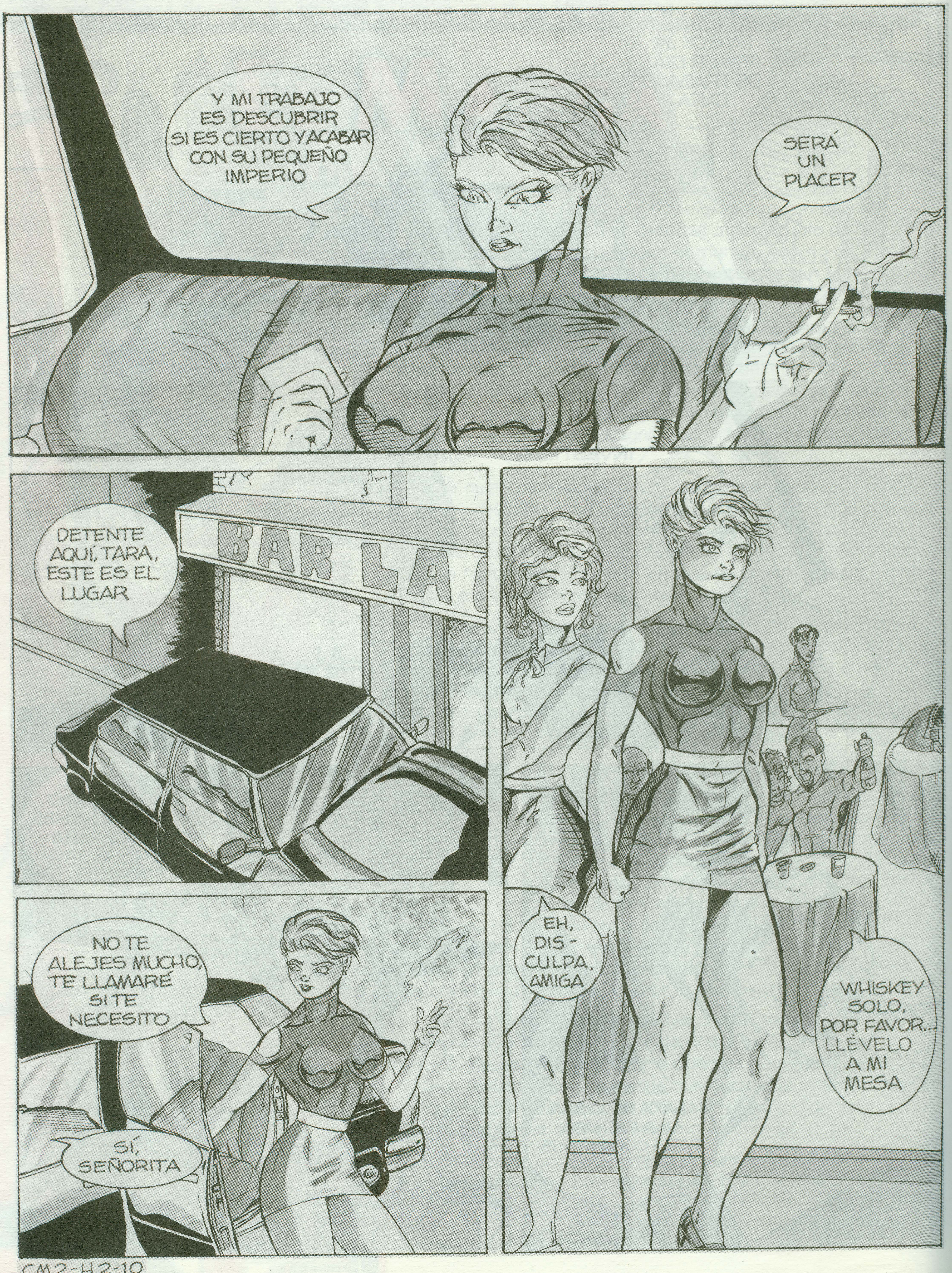
¡OTAKU POR SIEMPRE!

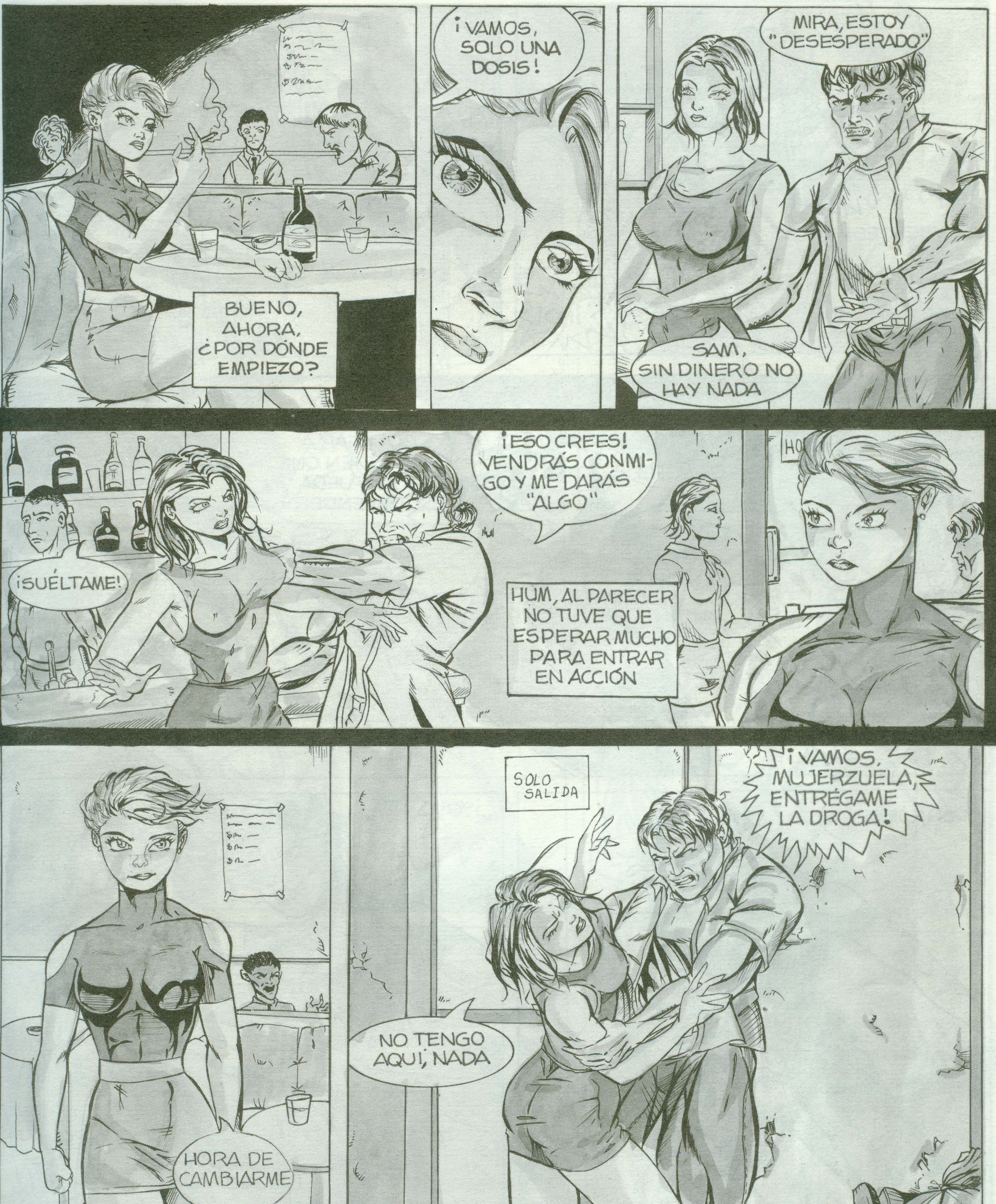
HELGA

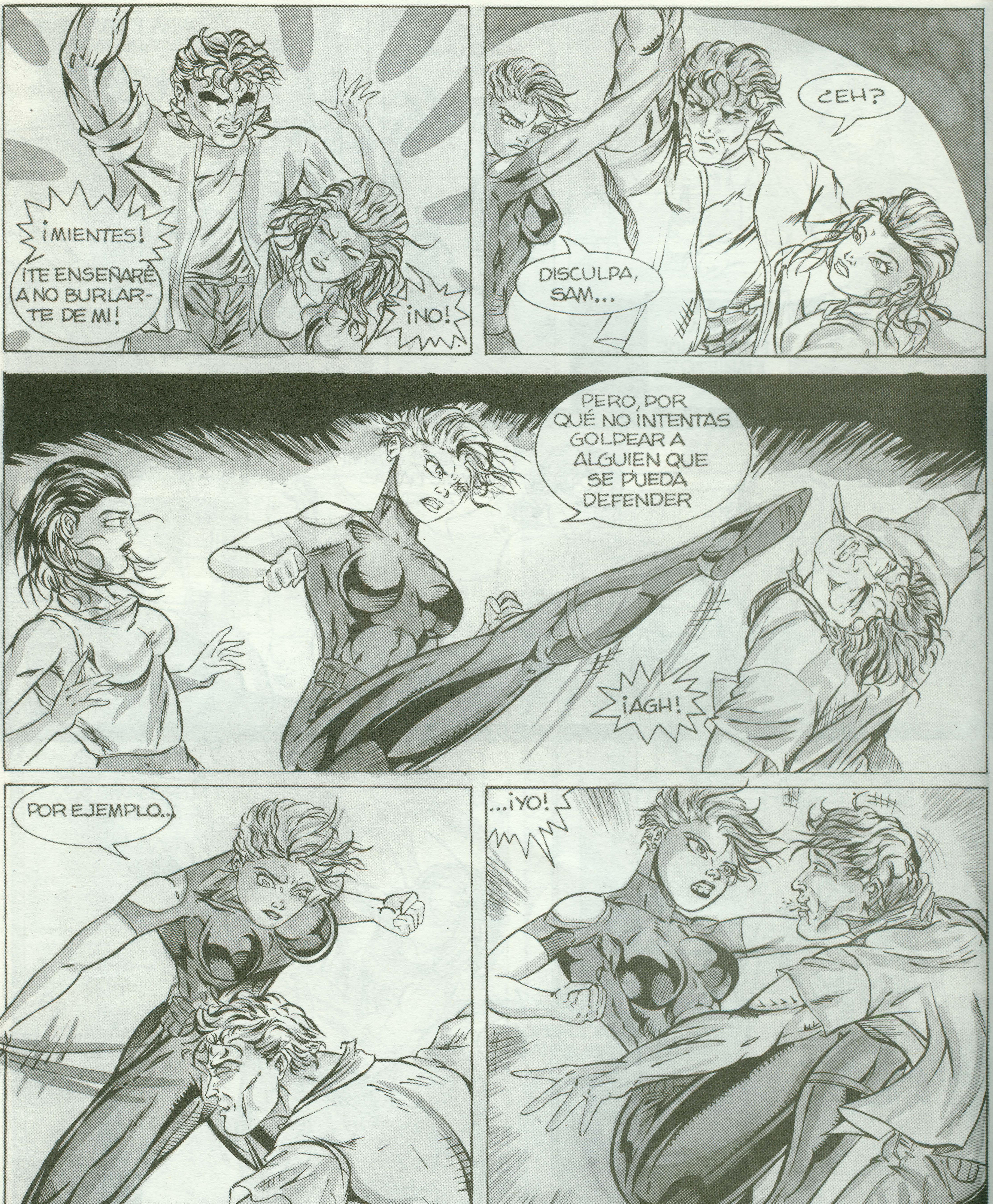
El Encuentro

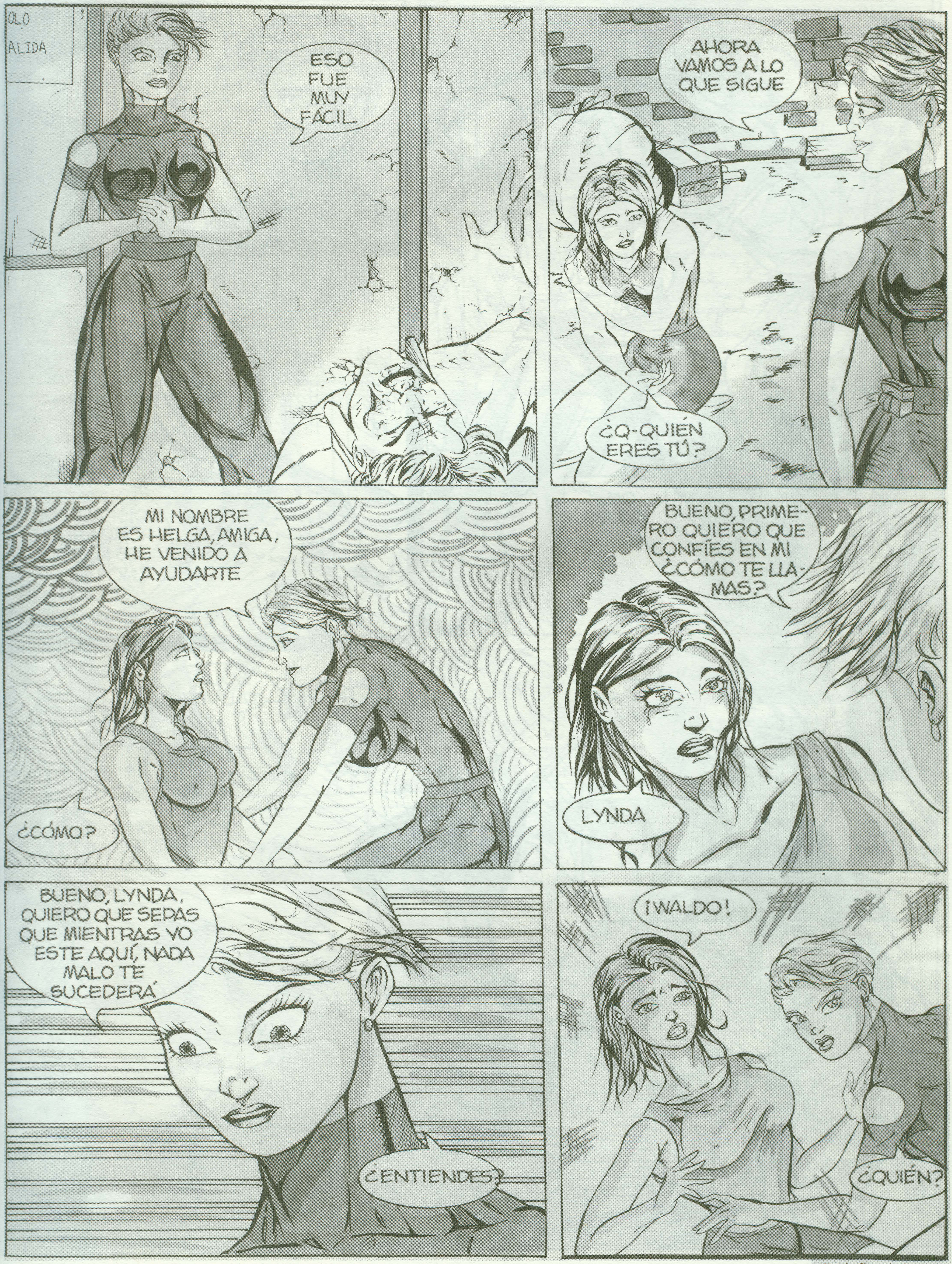
SEGUNDO CAPITULO

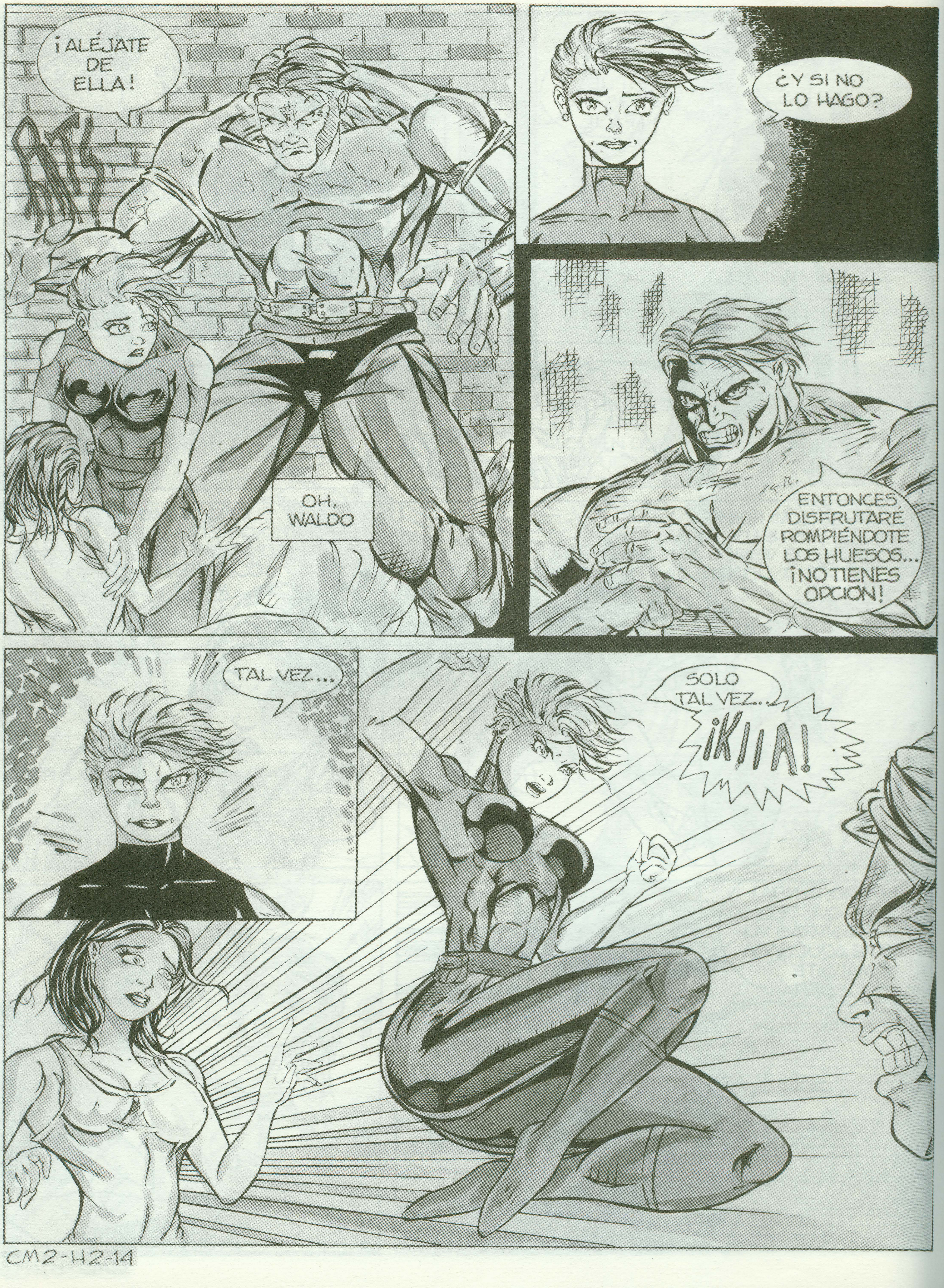

¿QUÉ TE PARECE MI PRIMER DIA DE TRABAJO, TARA?
PERFECTO, SEÑORITA
POR DIOS, LLÁMAME HELGA
369-AB
GUIÓN, DIBUJO Y PORTADA: SERGIO CALDERÓN
ASI QUE ESTE ES EL TIPO AL QUE DEBO INVESTIGAR
SI SRITA., VÍCTOR LUNA TIENE UNA CADENA DE BARES EN LA CIUDAD
SE RUMORA QUE USA COMO GANCHO A JÓVENES MUJERES PARA CONSEGUIR CLIENTES
AUNQUE QUIZÁ SOLO SEA UNA FACHADA PARA CUBRIR SUS NEXO CON EL NARCO...

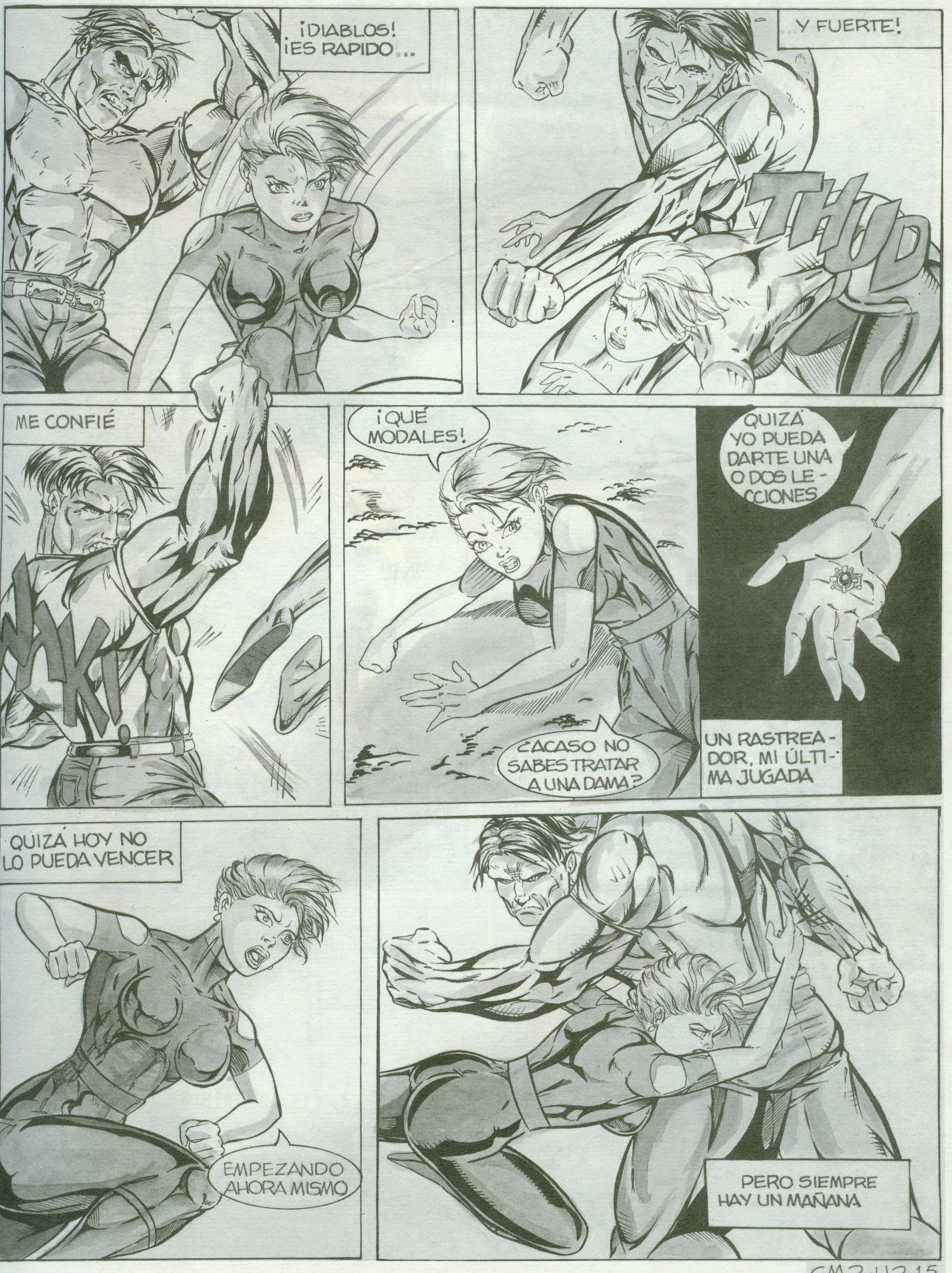

Y MI TRABAJO ES DESCUBRIR SI ES CIERTO Y ACABAR CON SU PEQUEÑO IMPERIO
SERÁ UN PLACER
BAR LA
DETENTE AQUÍ, TARA, ESTE ES EL LUGAR
NO TE ALEJES MUCHO, TE LLAMARÉ SI TE NECESITO
SÍ, SEÑORITA
EH, DISCULPA, AMIGA
WHISKEY SOLO, POR FAVOR... LLÉVELO A MI MESA

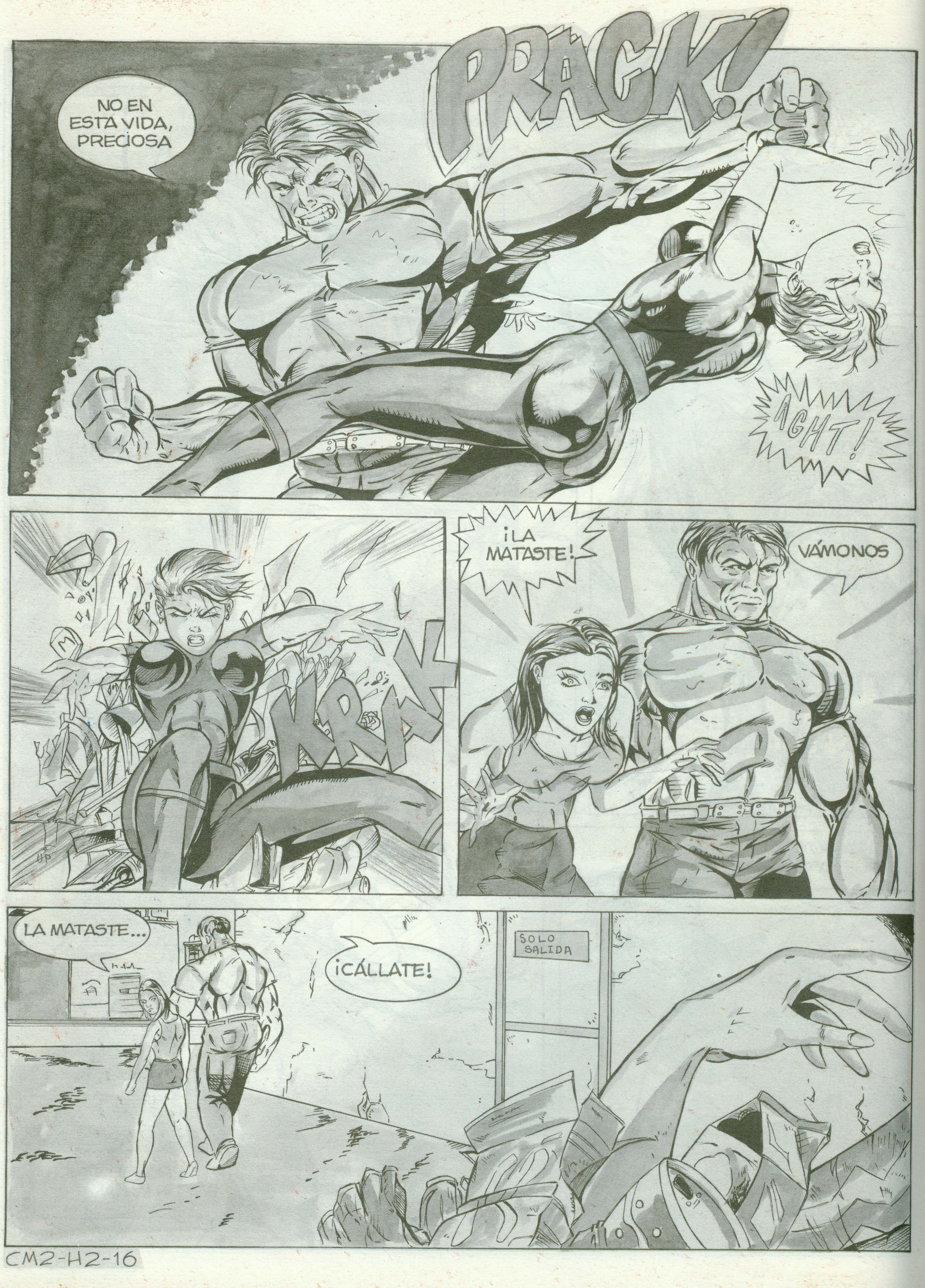

BUENO, AHORA, ¿POR DÓNDE EMPIEZO?
¡VAMOS, SOLO UNA DOSIS!
MIRA, ESTOY "DESESPERADO"
SAM, SIN DINERO NO HAY NADA
¡SUÉLTAME!
¡ESO CREES! VENDRÁS CONMIGO Y ME DARÁS "ALGO"
HUM, AL PARECER NO TUVE QUE ESPERAR MUCHO PARA ENTRAR EN ACCIÓN
HORA DE CAMBIARME
SOLO SALIDA
¡VAMOS, MUJERZUELA, ENTRÉGAME LA DROGA!
NO TENGO AQUI, NADA


¡MIENTES!
¡TE ENSEÑARÉ A NO BURLARTE DE MI!
¡NO!
¿EH?
DISCULPA, SAM...
PERO, POR QUÉ NO INTENTAS GOLPEAR A ALGUIEN QUE SE PUEDA DEFENDER
¡AGH!
POR EJEMPLO...
...¡YO!


OLO
ALIDA
ESO FUE MUY FÁCIL
AHORA VAMOS A LO QUE SIGUE
¿Q-QUIÉN ERES TÚ?
MI NOMBRE ES HELGA, AMIGA, HE VENIDO A AYUDARTE
¿CÓMO?
BUENO, PRIMERO QUIERO QUE CONFÍES EN MI ¿CÓMO TE LLAMAS?
LYNDA
BUENO, LYNDA, QUIERO QUE SEPAS QUE MIENTRAS YO ESTE AQUÍ, NADA MALO TE SUCEDERÁ
¿ENTIENDES?
¡WALDO!
¿QUIÉN?


¡ALÉJATE DE ELLA!
OH, WALDO
¿Y SI NO LO HAGO?
ENTONCES, DISFRUTARÉ ROMPIÉNDOTE LOS HUESOS... ¡NO TIENES OPCIÓN!
TAL VEZ...
SOLO TAL VEZ...
¡KIIA!


¡DIABLOS! ¡ES RAPIDO...
Y FUERTE!
THUD
ME CONFIÉ
WAK!
¡QUÉ MODALES!
¿ACASO NO SABES TRATAR A UNA DAMA?
QUIZÁ YO PUEDA DARTE UNA O DOS LECCIONES
UN RASTREADOR, MI ÚLTIMA JUGADA
QUIZÁ HOY NO LO PUEDA VENCER
EMPEZANDO AHORA MISMO
PERO SIEMPRE HAY UN MAÑANA


NO EN ESTA VIDA, PRECIOSA
PRACK!
AGHT!
KRAK
UP
¡LA MATASTE!
VÁMONOS
LA MATASTE...
¡CÁLLATE!
SOLO SALIDA

© 1999 Bird Studio / Shueisha, Toei Animation.

maestro Rochi y montones más, con las voces originales de la serie.

A propósito, en los créditos finales aparece que el doblaje se hizo en el estudio Intertrack, pero no los nombres de los actores que dan su voz a nuestros héroes.

Por eso, vaya desde aquí un saludo y una felicitación para Sergio Bonilla, quien interpreta a Trunks; a Laura Torres, que hace a Gokú de niño (el adulto es Mario Castañeda), y a todos los grandes actores involucrados en el proyecto.

Nuevos amigos... y una novia muy especial

Al no ajustarse a las reglas de Imega, la ley local persigue a Pan, Trunks y Gokú. Luego de un combate (¿cómo más?) con el guardaespaldas Regiku, el trío de héroes logra reanudar su viaje, ahora acompañados de Gill.

Entonces veremos cómo Gokú, con un kamehameha, puede hacer de dentista a un gigante que tiene una Esfera de Dragón atorada en un diente.

Habrán gigantes secuestradores de princesas, verás a Trunks vestido de novia (no de blanco al estilo occidental, sino con ajuar tradicional japonés, faltaba más), y al descubrir el secreto de un tirano, te darás cuenta de que la verdad siempre se descubre, por muy inteligente que uno se crea para ocultarla.

Al momento de que leas estas líneas, ya estará a la venta el paquete de Dragon Ball GT en tiendas de autoservicio, almacenes de departamentos y videoclubes.

Pero recuerda... DILE NO A LA PIRATERÍA.

Al consumir productos sin licencia le haces daño a tu misma afición por las creaciones japonesas, porque de esta forma se desanima los empresarios a traerte artículos de calidad.

¡Toma en cuenta que el precio que pagas aumenta si los licenciatarios tienen que competir con piratas! Así que para que veamos más y mejor animación japonesa, adquiere sólo productos originales.

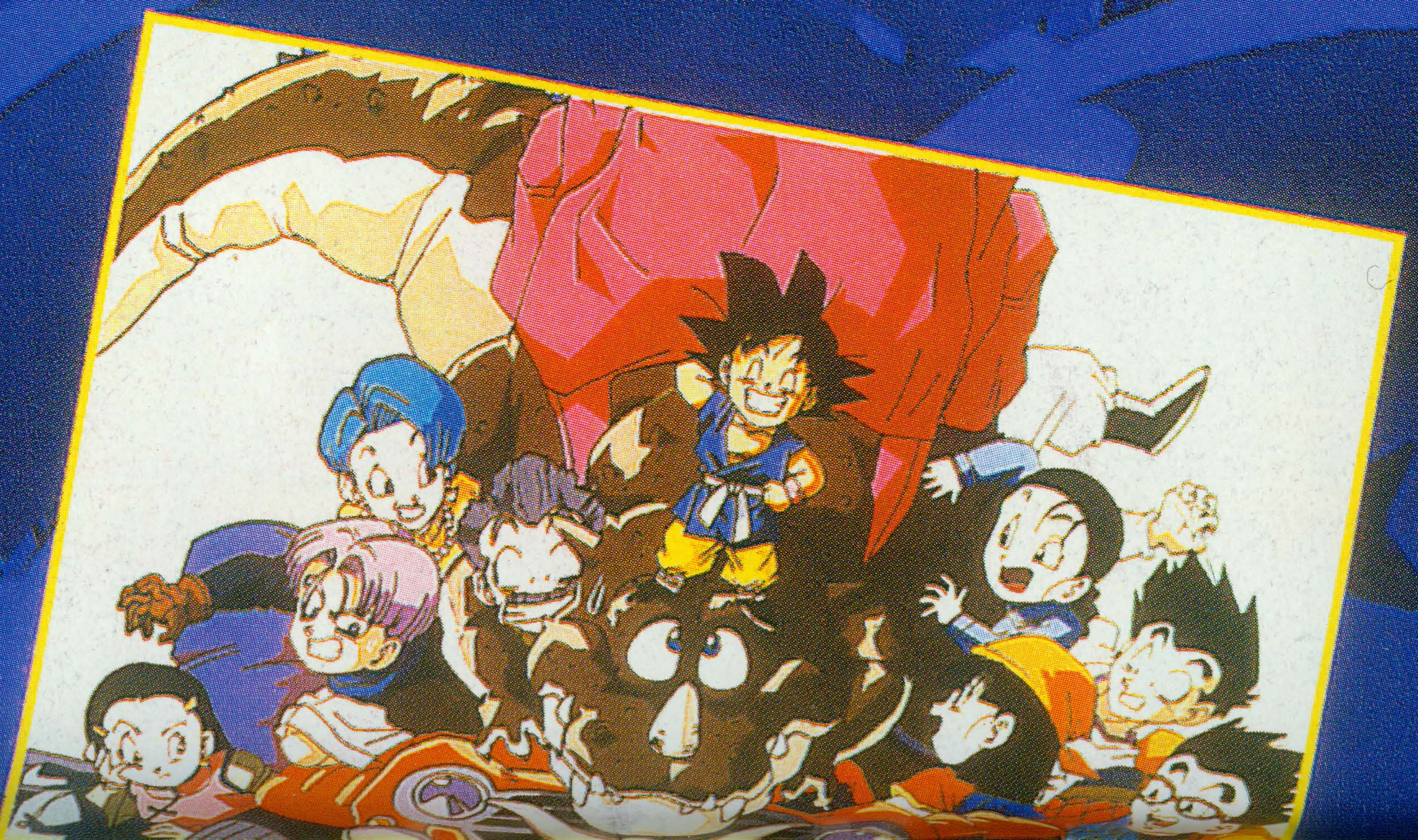
Para concluir, ¡gracias a nuestra amiga Orissa Castellanos de Videovisa, que prometió tenernos pronto noticias sobre los nuevos lanzamientos en video!

CAPÍTULOS
NUNCA ANTES
VISTOS
EN T.V.
Colección en Video
¡Cómprala ya!
ACC
TOEI ANIMATION
VIDEOVISA

© 1999 Bird Studio/Shueisha, Toei Animation Co., Ltd. Derechos Reservados.

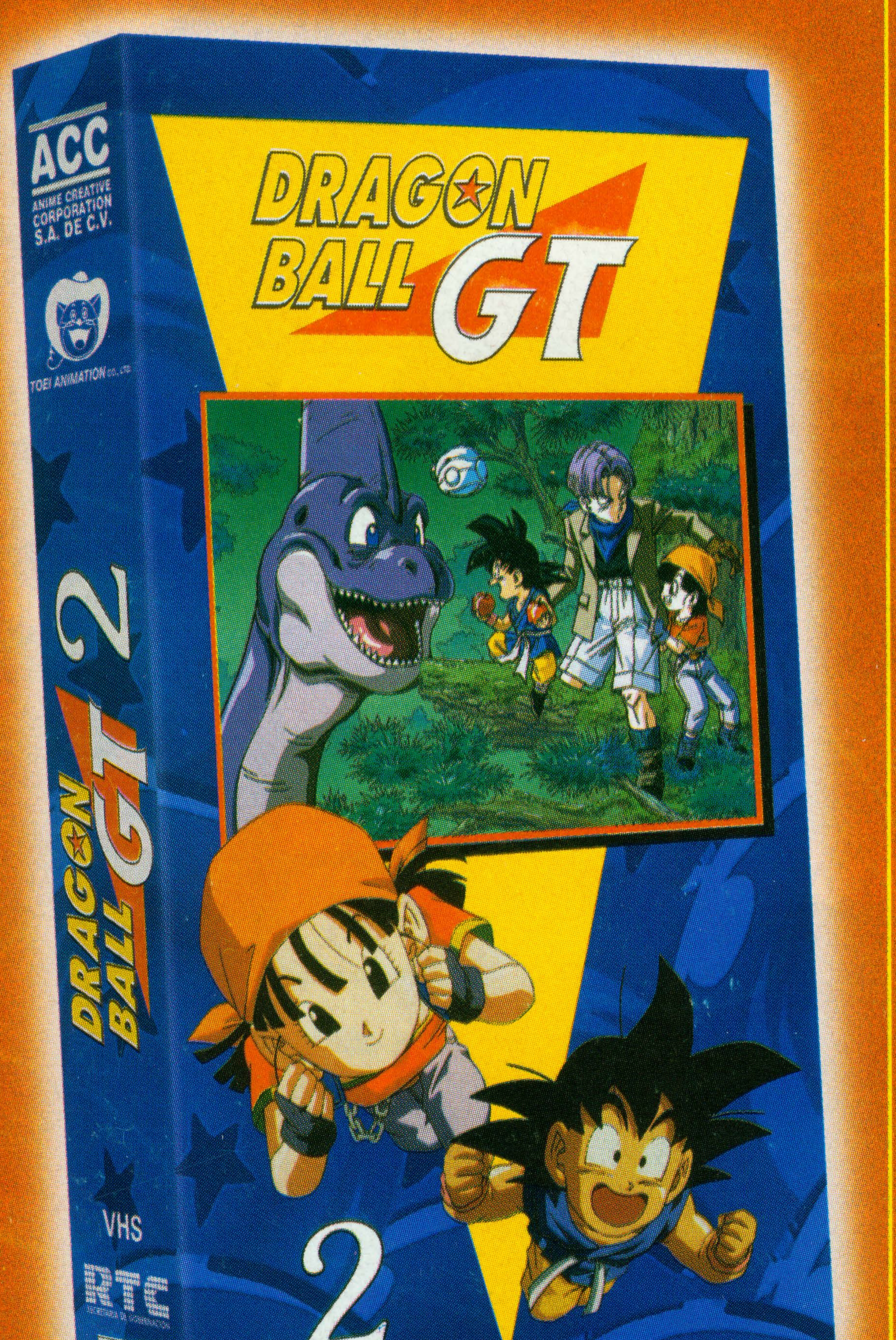
DRAGON BALL GT

LA MÁS GRANDE AVENTURA CONTINÚA



Tres generaciones de saiyayines, ¡en tres videos de colección!

Por Martín Arceo S.



Humor, artes marciales, y el aprender cosas nuevas, a través de la convivencia con amigos y gente extraña (que realmente son amigos que todavía no conocemos), son sólo algunos de los elementos que han convertido a Dragon Ball en la serie de animación japonesa de más éxito en todo el mundo.

Pero después de Dragon Ball Z, y al saber que había una tercera parte de la saga, los aficionados nos quedamos con ganas de más aventuras de Gokú y sus amigos.

Por fin, ¡la espera terminó!

Desde finales de octubre, por un esfuerzo conjunto de Videovisa y ACC Anime Creative Corporation, salió a la venta un paquete de tres videos, con los nueve primeros capítulos de Dragon Ball GT (pronunciado "yi ti", las iniciales en inglés de Gran Tour).

El centro de la historia promete acción y situaciones graciosas.

Por un descuido del Rey Pilaf, que pide sin pensar un deseo a unas antiguas Esferas del Dragón (con una estrella negra en lugar de las acostumbradas, de color dorado), Gokú se convierte en niño, y para regresar a la normalidad debe reunir los globos, que se han desperdigado por el universo.

Misión sencilla para una sayayin, ¿no?

¡Para nada!

Resulta que si las esferas no se reúnen en menos de un año, ¡todo el universo estará en peligro!

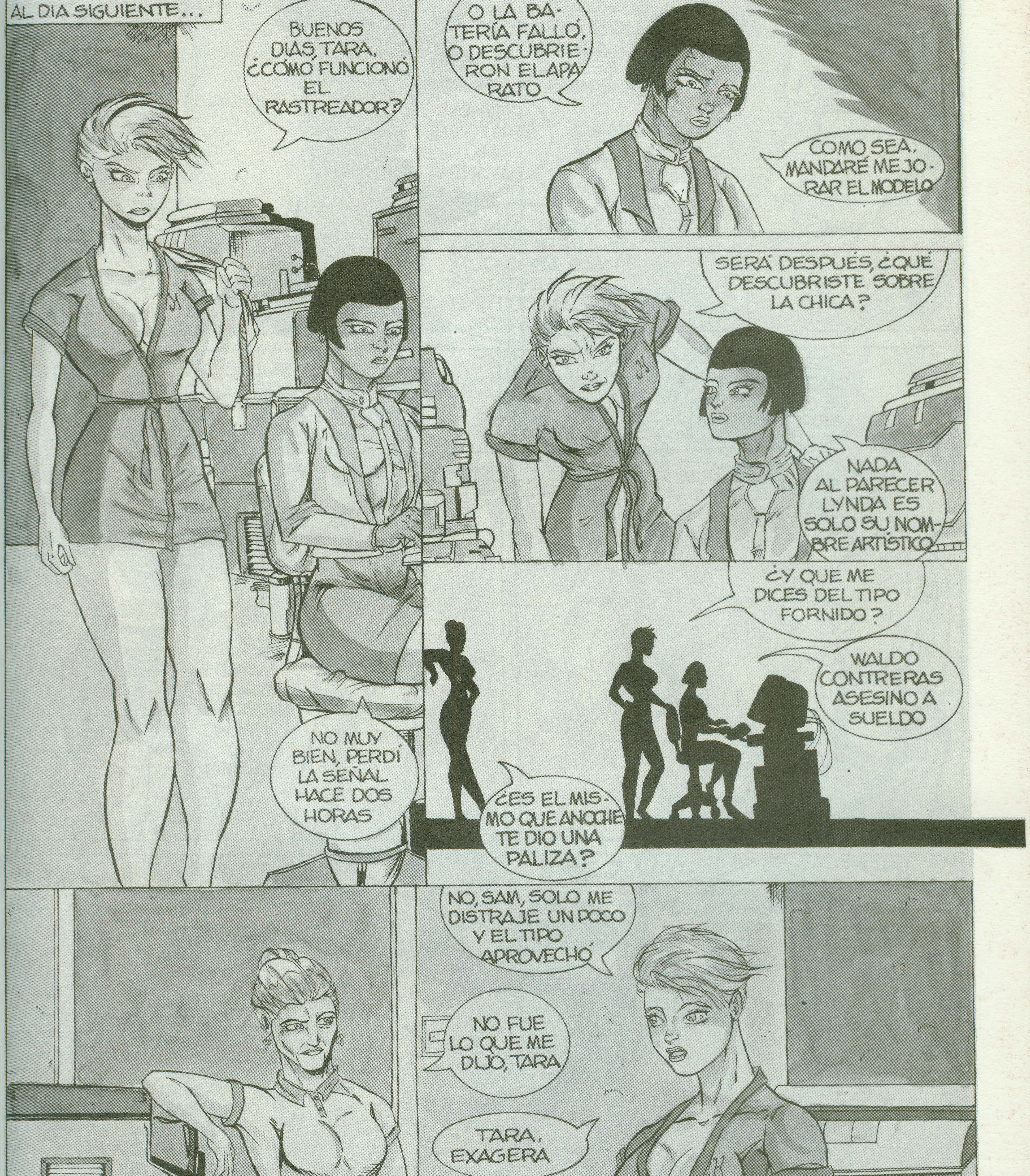
Gokú no estará solo en su viaje, pues lo acompañarán su amigo Trunks y su nieta Pan. Imagínate ver a tu abuelo más joven que tú, ¡y entonces piensa en lo confundida que estará la hija de Gohan!

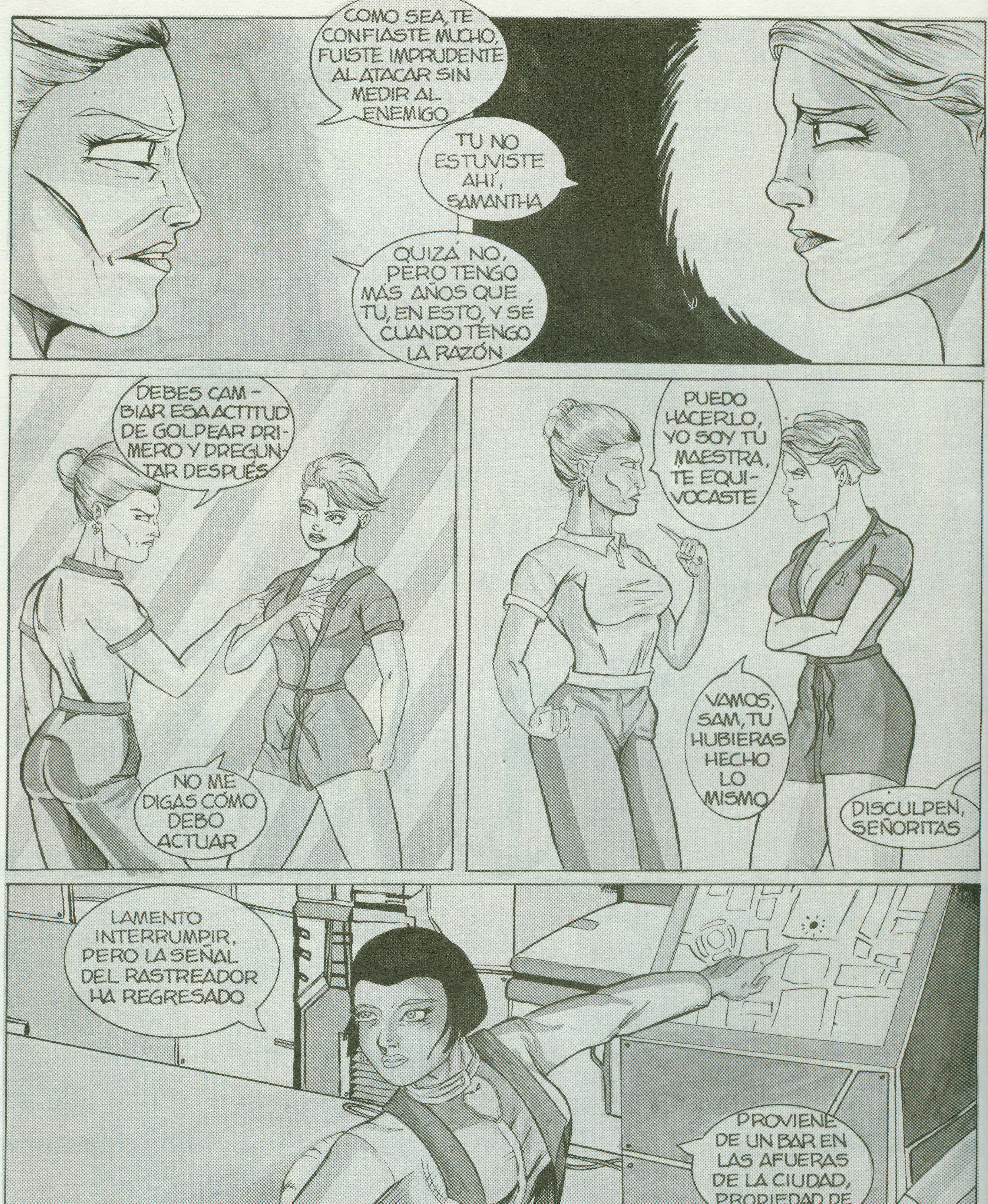
El trepidante inicio de una aventura intergaláctica

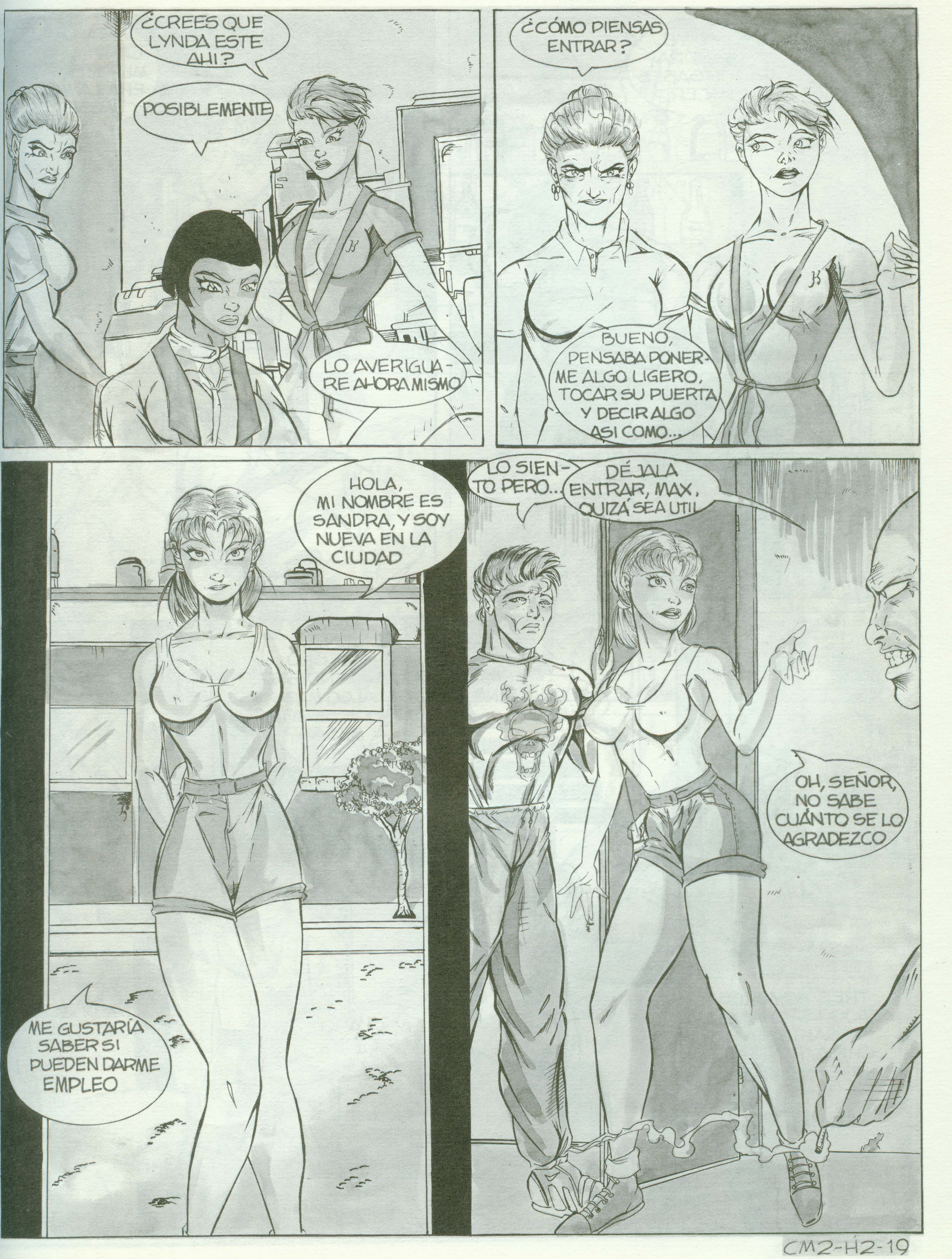
El primer video tiene sencillamente TODO lo que hace a la creación de Akira Toriyama el éxito que es.

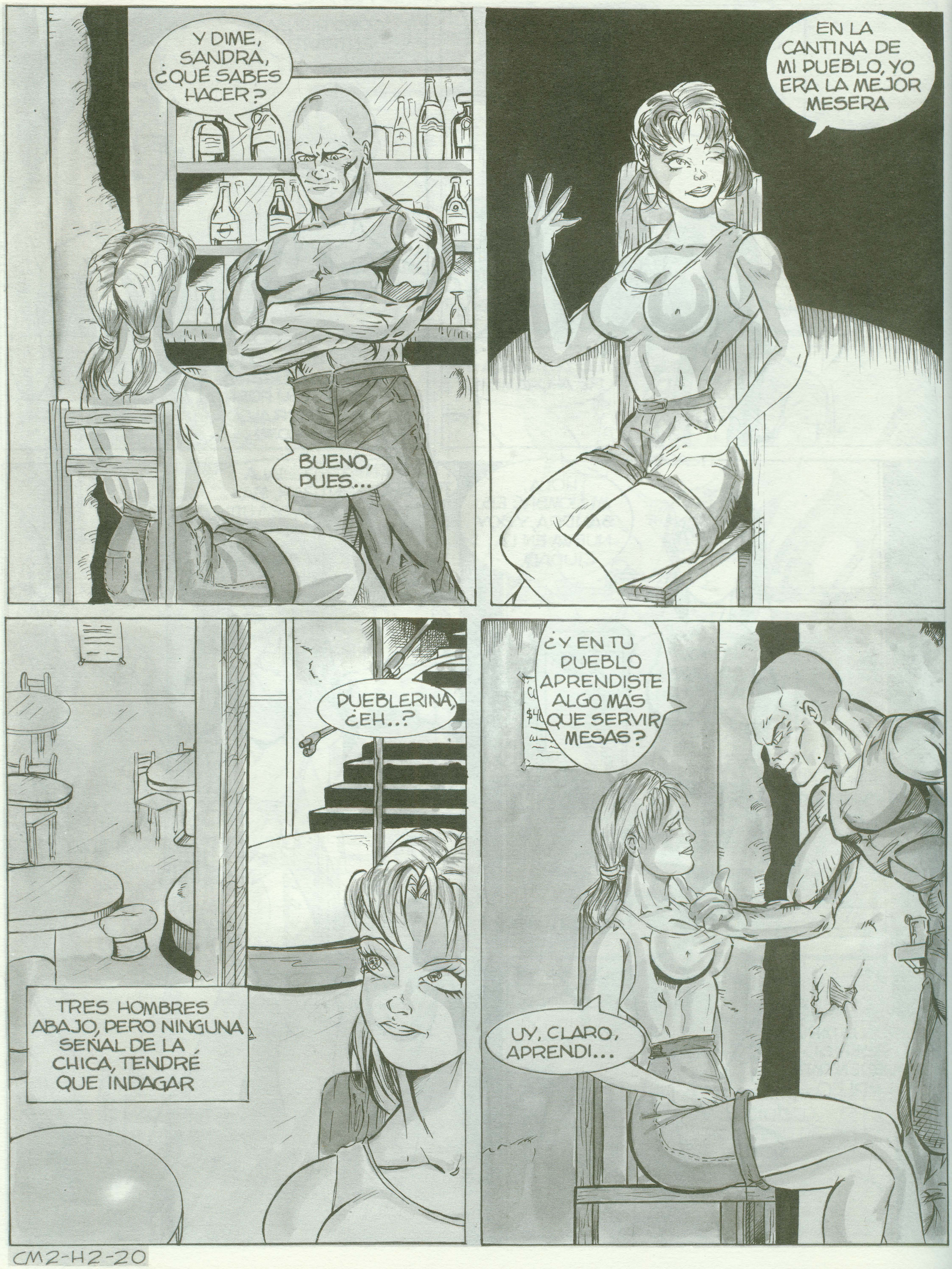
No hay un momento para despegar los ojos de la pantalla, desde la secuencia inicial, llena de acción, pasando por el despegue de la nave que tripulan tres generaciones de la familia de Kakarotto (¿a poco olvidaste que ese es el otro nombre de Gokú?), hasta que la nave hace un aterrizaje forzoso en el planeta Imega, donde un nuevo conocido de nosotros, llamado Gill, se traga el radar para hallar las Esferas del Dragón.

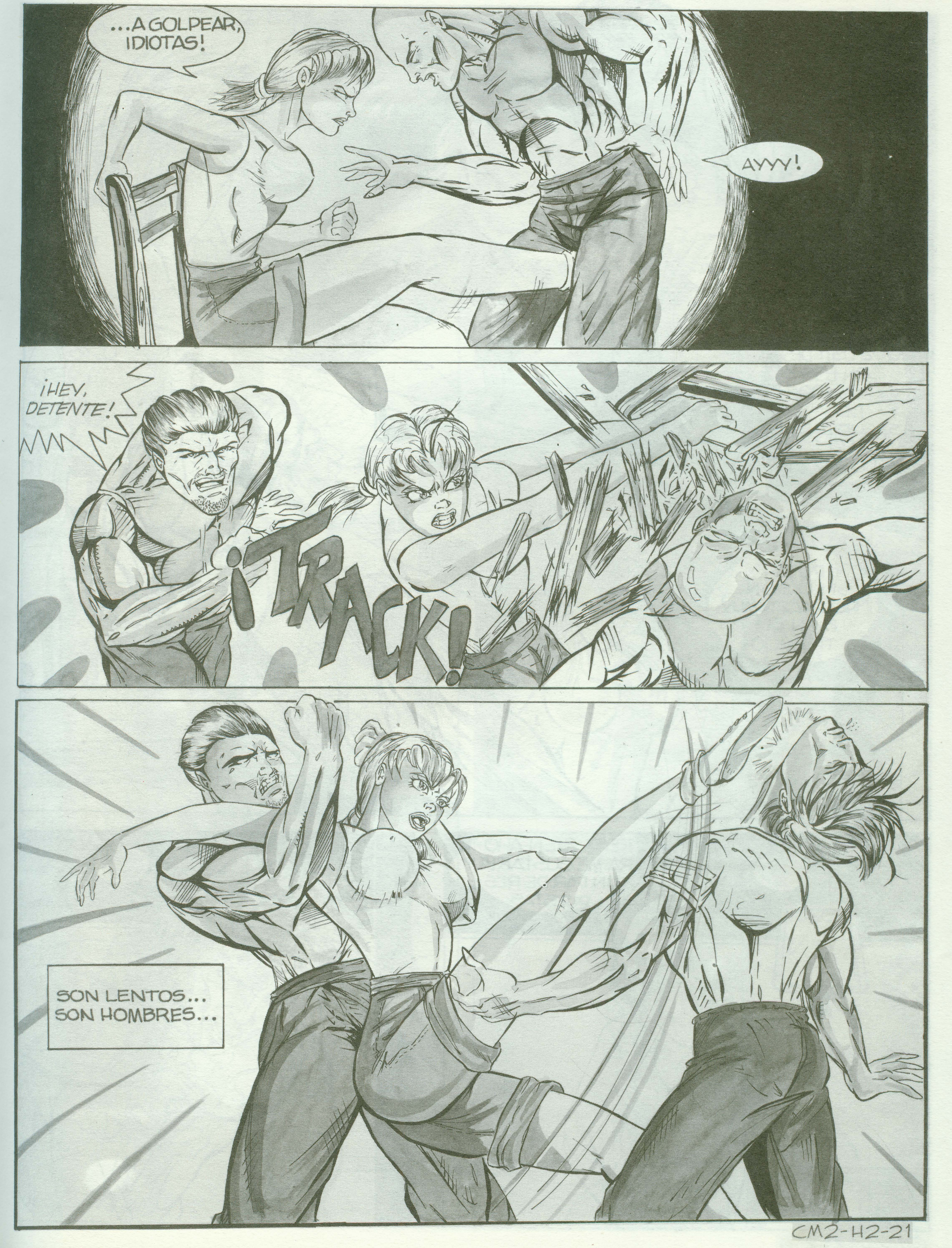
Además hay "apariciones especiales" de muchísimos personajes favoritos de todos como Mr. Satan, Vegeta, Milk, el

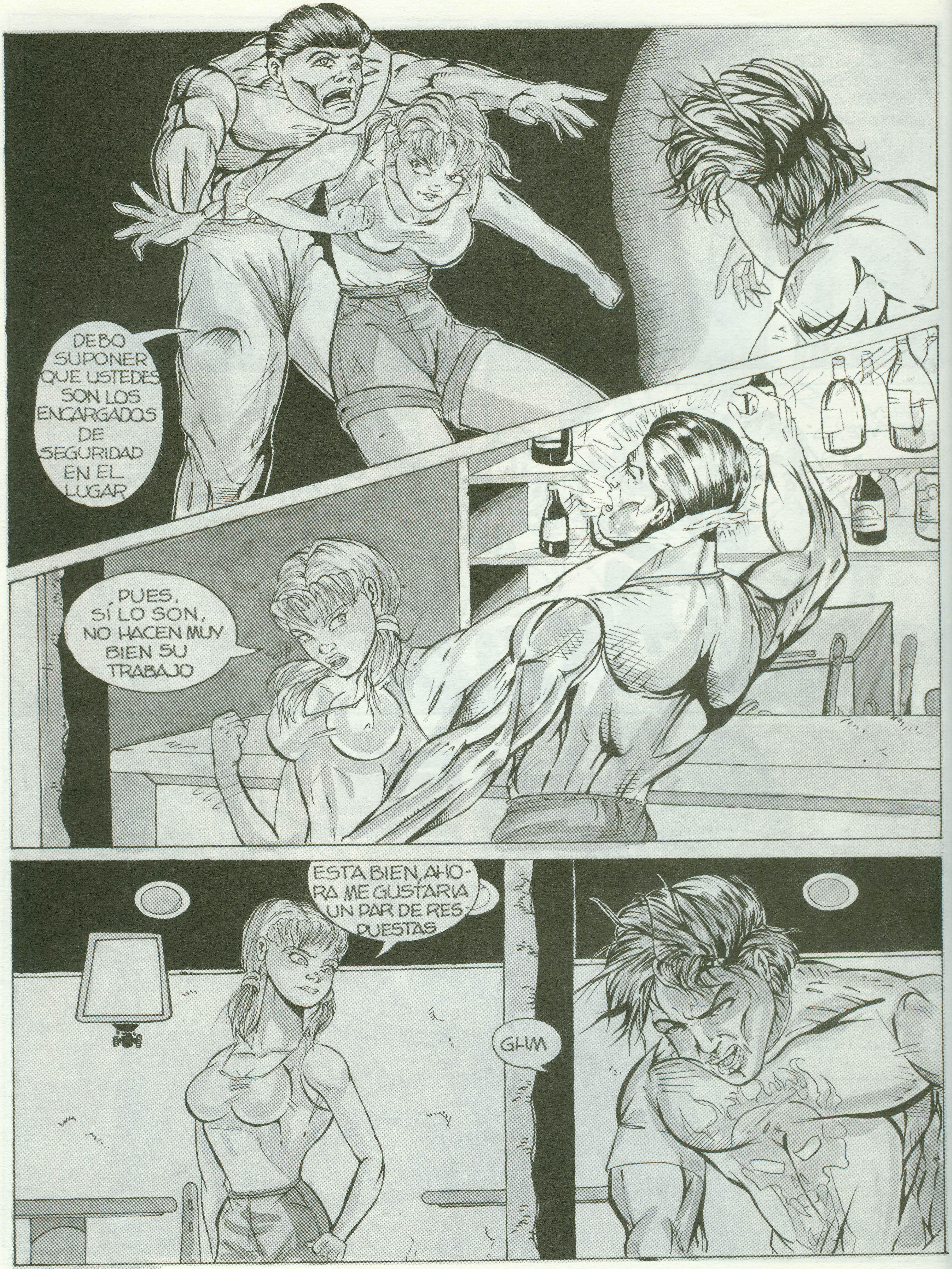

AL DIA SIGUIENTE...
BUENOS DIAS, TARA, ¿CÓMO FUNCIONÓ EL RASTREADOR?
NO MUY BIEN, PERDÍ LA SEÑAL HACE DOS HORAS
O LA BATERÍA FALLÓ, O DESCUBRIERON EL APARATO
COMO SEA, MANDARÉ MEJORAR EL MODELO
SERÁ DESPUÉS, ¿QUÉ DESCUBRISTE SOBRE LA CHICA?
NADA AL PARECER LYNDA ES SOLO SU NOMBRE ARTÍSTICO
¿Y QUE ME DICES DEL TIPO FORNIDO?
WALDO CONTRERAS ASESINO A SUELDO
¿ES EL MISMO QUE ANOCHE TE DIO UNA PALIZA?
NO, SAM, SOLO ME DISTRAJE UN POCO Y EL TIPO APROVECHÓ
NO FUE LO QUE ME DIJO, TARA
TARA, EXAGERA


COMO SEA, TE CONFIASTE MUCHO, FUISTE IMPRUDENTE AL ATACAR SIN MEDIR AL ENEMIGO
TU NO ESTUVISTE AHÍ, SAMANTHA
QUIZÁ NO, PERO TENGO MÁS AÑOS QUE TU, EN ESTO, Y SÉ CUANDO TENGO LA RAZÓN
DEBES CAMBIAR ESA ACTITUD DE GOLPEAR PRIMERO Y PREGUNTAR DESPUÉS
NO ME DIGAS CÓMO DEBO ACTUAR
PUEDO HACERLO, YO SOY TU MAESTRA, TE EQUIVOCASTE
VAMOS, SAM, TU HUBIERAS HECHO LO MISMO
DISCULPEN, SEÑORITAS
LAMENTO INTERRUMPIR, PERO LA SEÑAL DEL RASTREADOR HA REGRESADO
PROVIENE DE UN BAR EN LAS AFUERAS DE LA CIUDAD, PROPIEDAD DE VÍCTOR

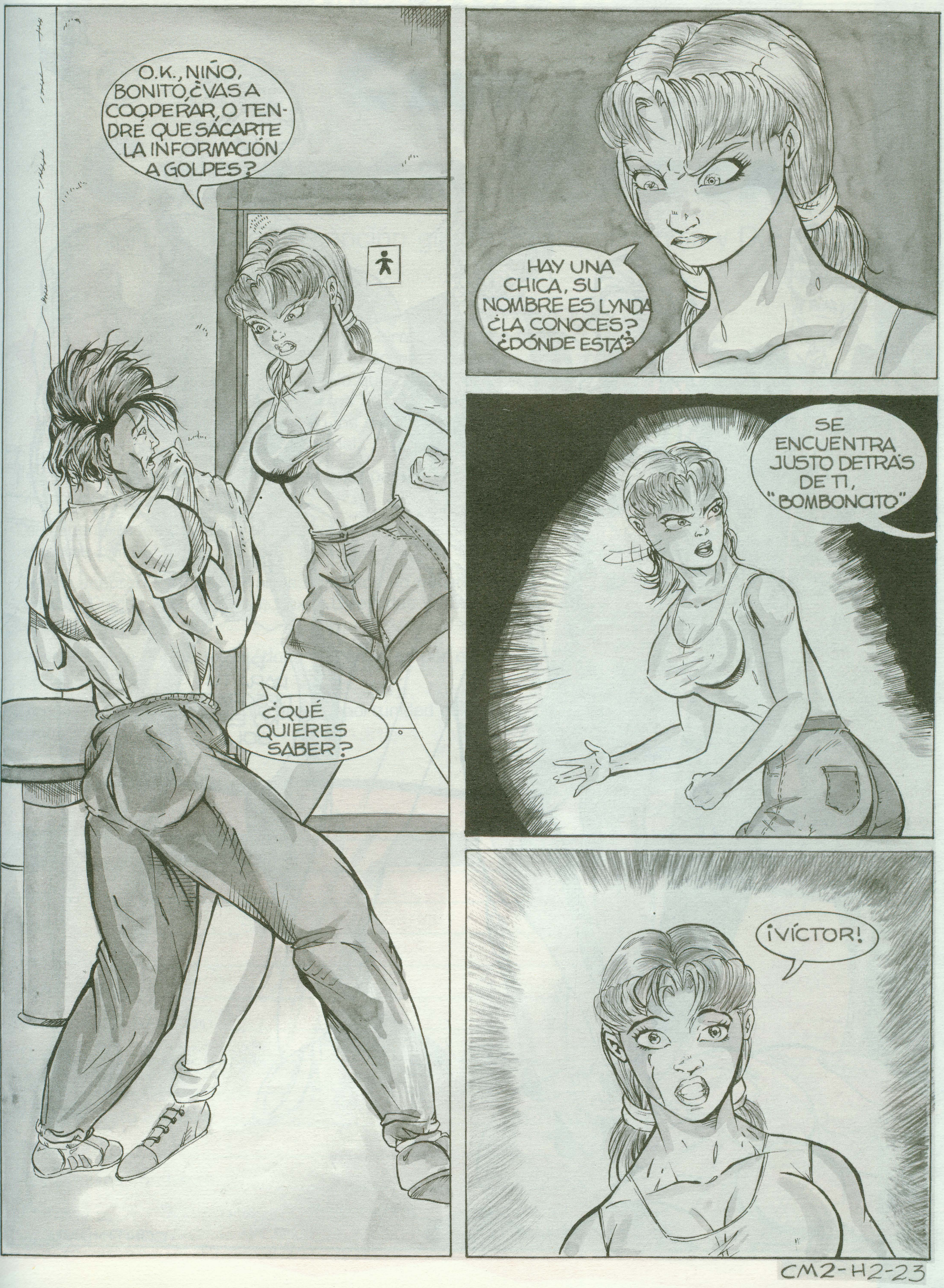

¿CREES QUE LYNDA ESTE AHI?
POSIBLEMENTE
LO AVERIGUARE AHORA MISMO
¿CÓMO PIENSAS ENTRAR?
BUENO, PENSABA PONERME ALGO LIGERO, TOCAR SU PUERTA Y DECIR ALGO ASI COMO...
HOLA, MI NOMBRE ES SANDRA, Y SOY NUEVA EN LA CIUDAD
ME GUSTARÍA SABER SI PUEDEN DARME EMPLEO
LO SIENTO PERO...
DÉJALA ENTRAR, MAX, QUIZÁ SEA UTIL
OH, SEÑOR, NO SABE CUÁNTO SE LO AGRADEZCO

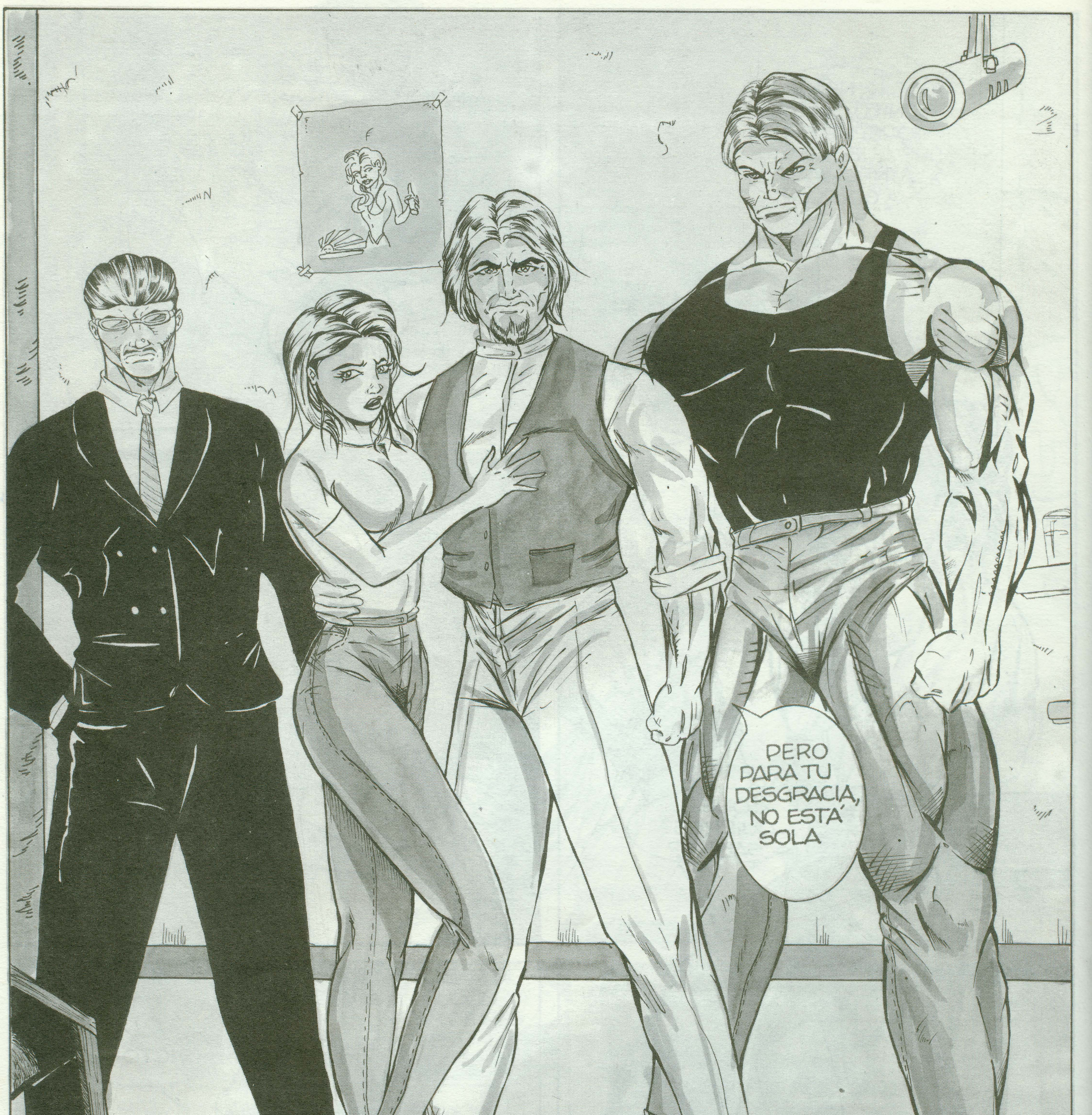

Y DIME, SANDRA, ¿QUÉ SABES HACER?
BUENO, PUES...
EN LA CANTINA DE MI PUEBLO, YO ERA LA MEJOR MESERA
PUEBLERINA, ¿EH..?
TRES HOMBRES ABAJO, PERO NINGUNA SEÑAL DE LA CHICA, TENDRÉ QUE INDAGAR
¿Y EN TU PUEBLO APRENDISTE ALGO MÁS QUE SERVIR MESAS?
UY, CLARO, APRENDI...


...A GOLPEAR, ¡IDIOTAS!
AYYY!
¡HEY, DETENTE!
¡TRACK!
SON LENTOS... SON HOMBRES...


DEBO SUPONER QUE USTEDES SON LOS ENCARGADOS DE SEGURIDAD EN EL LUGAR
PUES, SÍ LO SON, NO HACEN MUY BIEN SU TRABAJO
ESTA BIEN, AHORA ME GUSTARIA UN PAR DE RESPUESTAS
GHM

CM2-H2-22


O.K., NIÑO, BONITO, ¿VAS A COOPERAR, O TENDRÉ QUE SÁCARTE LA INFORMACIÓN A GOLPES?
¿QUÉ QUIERES SABER?
HAY UNA CHICA, SU NOMBRE ES LYNDA ¿LA CONOCES? ¿DÓNDE ESTÁ?
SE ENCUENTRA JUSTO DETRÁS DE TI, "BOMBONCITO"
¡VÍCTOR!


PERO PARA TU DESGRACIA, NO ESTÁ SOLA
CONTINUARÁ...

CM2-H2-24

INSCRÍBETE:

CLUB CONEXIÓN MANGA

Aprovecha la promoción gratuita para provincia y D.F.

Inscríbete

Recorta y llena el siguiente cuestionario, los primeros 500 recibirán, sin costo su credencial que lo acredita como socio fundador con lo que obtendrás descuentos de nuestros anunciantes, además de participar en los eventos y promociones de esta editorial.

No. 1
$15.00
Conexión MANGA
EDICIÓN CATORCENAL
¡Bienvenidos!
STAR WARS
Una Joya de Efectos Especiales
POKÉMON
Se Revela el Misterio
Inicia Historieta
HELGA
SAGA 1 DE 4
Tarzán
la Animación más Impresionante de
Disney
HECHO EN MEXICO
Guía Básica de Dibujo ¡GRATIS!

Esta promoción es valida, exclusivamente para 500 credenciales.

Correspondiendo 250 para el interior de la República y las restantes para el D.F.

Solo se aceptan los cuestionarios impresos en nuestra revistas: Chicas Trabajadoras, Sexis, Divertidas y Abusadas y Conexión Manga.

No se aceptan copias fotostáticas y el envío es por correo exclusivamente.

Apresúrate a escribir y no pierdas la oportunidad de ser socio fundador.

Nombre(s)_______________________________________

Apellido paterno____

Apellido materno ____

Edad :_______________Sexo_____________________________

Domicilio:____

Calle y número:____

Delegación o Municipio:__________________________________

Colonia____

Teléfono ___________________ e-mail______________________

Nombre de tu escuela____________________________________

Dirección____

Tus estudios son hasta:__________________________________

Primaria ___ Secundaria___ Preparatoria___ Universidad___

Otros________

Manda tu
cuestionario a:
Impresos Arnulfo Flores Muñoz
Calle Salvador Díaz Mirón
No.156
Col. Sta. Ma. La Ribera
México, D.F.
C.P. No.06400

CLUB CONEXIÓN MANGA

MARCA CON UNA X LA RESPUESTA DE TU PREFERENCIA PUEDES MARCAR MAS DE UNA RESPUESTA.

¿Cuantos cómics compras al mes?

0-1___ 1-4 ___ 4-6___
6-en adelante___

¿Cuánto dinero gasta al mes en cómics?

$0 a $10 ___ $10 a $50___
$50 a $150___ $150 en adelante___

¿Qué revistas has leído de la editorial?

Tetsuko ___ Chicas Trabajadoras___
Sexis y divertidas___

Consideras que el precio de nuestras revistas es:

Bajo___ Regular___
Caro___ Accesible___

Consideras que la calidad de nuestras publicaciones es:

Baja___ Regular___
Buena___ Excelente___

Sexis
DIVERTIDAS Y ABUSADAS...
No. 8
$ 6.00
PARA COMPLACER A UN HOMBRE
TATO
SOLO PARA ADULTOS
INCLUYE CLASE DE DIBUJO

chicas
TRABAJADORAS
historieta tipo hentai para adultos.
No. 23
$ 4.00
"LA SECRETARIA"
Por :
MONO
SOLO PARA MAYORES DE 18 AÑOS

¿A parte del manga ¿qué otros géneros te gustan?

Americano___ Alternativo___
Europeo ___ Caricaturesco ___
Batman ___ Vídeo risa ___
Moebius ___ Pica Piedras ___

En una revista informativa de cómics ¿qué lo que más te interesa encontrar?

____Entrevistas sobre la vida de los autores (como se introdujeron en el mundo del cómic, anécdotas al transcurso de su carrera y de donde fuero sacados sus personajes).

____Entrevistas y critica sobre el trabajo de los autores más representativos del medio(análisis de su trabajo y proyectos a futuro).

____Promociones y direcciones de tiendas de cómics.

____Fecha dirección costos y novedades que ofrecen las tiendas de cómics.

¿A cuantas convenciones acudes al año?

0 a 1___ 1 a 2 ___ 2 a 3___
de 3 en adelante___

¿Cuál es tu tamaño preferido de cómics?

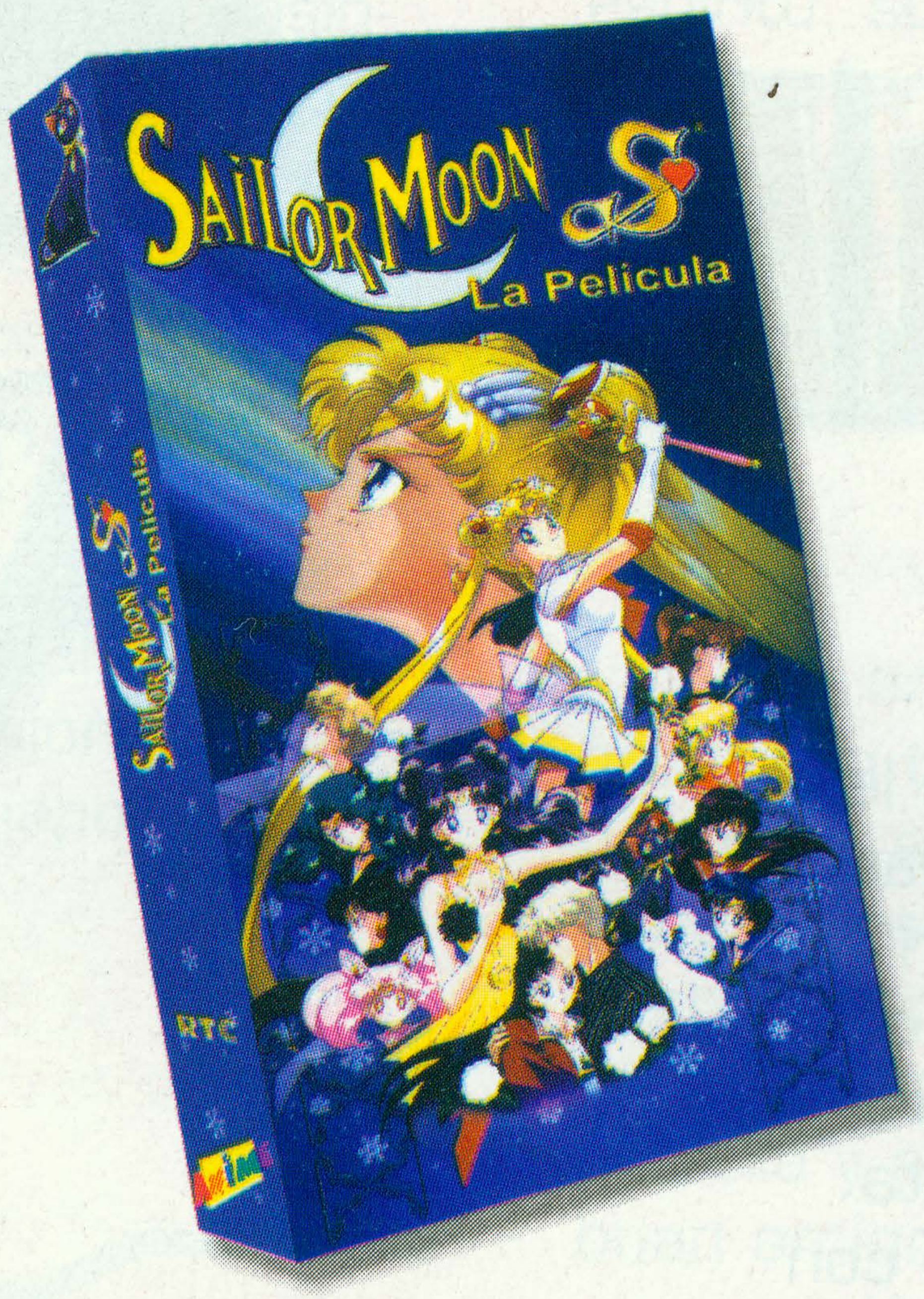
10x 10___ 21 x 14 ___ 26x 18___

Estrenos de Ranma y Sailor Moon

Anime Preview

Por Juan Antonio Dávalos

Después del acertado golpe de Colección Anime **S.A.** al adquirir los derechos comerciales de Sailor Moon SS La Película y de Ranma _ El dragón de las siete cabezas, surgió, entre los grupos Otaku y aficionados en general, una gran expectativa sobre si se iban a comercializar los demás títulos de dichas series. Pues bien, me es muy grato informarles que ya pueden dejar de comerse las uñas (de los pies) ya que después de los buenos resultados que esta compañía ha obtenido con anteriores adquisiciones en los que a anime se refiere, continuará con los lanzamientos de las película de Sailor Moon R y S, así como los títulos restantes de la serie de Ranma _ producida para la venta casera (OVA) para su línea exclusiva anime. Estos son algunos datos que Colección Anime ha proporcionado en exclusiva para Conexión Manga con relación a estos lanzamientos.



Se habían dado diversos rumores sobre el por qué no se proyectaron las películas en el cine, como es el caso de Sailor Moon R donde se daba la aparición de un personaje llamado Fiore cuya estrecha amistad con Tuxedo Mask (Darien) podría ser interpretada de otra forma razón por la cual no pudimos disfrutar la película en pantalla grande. Colección Anime nos afirmó que la decisión de vender directamente en video estas producciones fue absolutamente comercial y no debido a alguna situación de censura.

Imágenes Ranma 1/2 y Sailor moon, cortesía de: Colección Anime

フジTV系放映アニメーション
らんま1/2
熱闘音楽編

En el caso de Ranma, se plantea sacar paulatinamente la colección de videos que componen la serie OVA (Original video animation*). Desafortunadamente aun no hay planes de adquirir las colecciones de video clips musicales de Ranma Didital Dojo ni las dos películas de largo metraje para cine, aunque las pláticas sobre estas dos siguen en pie (así que no se desanimen, puede ocurrir algo inesperado).

Con seguridad, los puritanos del anime se estarán preguntando si se respetarán los nombres originales de cada título al momento de hacer la traducción. A esto, Colección Anime nos afirmó que la razón para adaptar el título “Akane to Remember” a “El dragón de las siete cabezas” fue por el hecho de que el título original no les pareció lo suficiente atractivo para el público en general. Sin embargo, dicen que a futuro se hará lo mejor para que los títulos sean lo más fieles posibles al momento de hacer la traducción.

En lo que al trabajo de doblaje se refiere, la compañía nos aseguró que, aunque en el primer video de Ranma se utilizaron diferentes actores de doblaje debido a problemas con las personas de las voces originales, harán todo lo posible para ofrecer a los espectadores la calidad que esperan encontrar; esto también incluye a las películas de Sailor Moon.

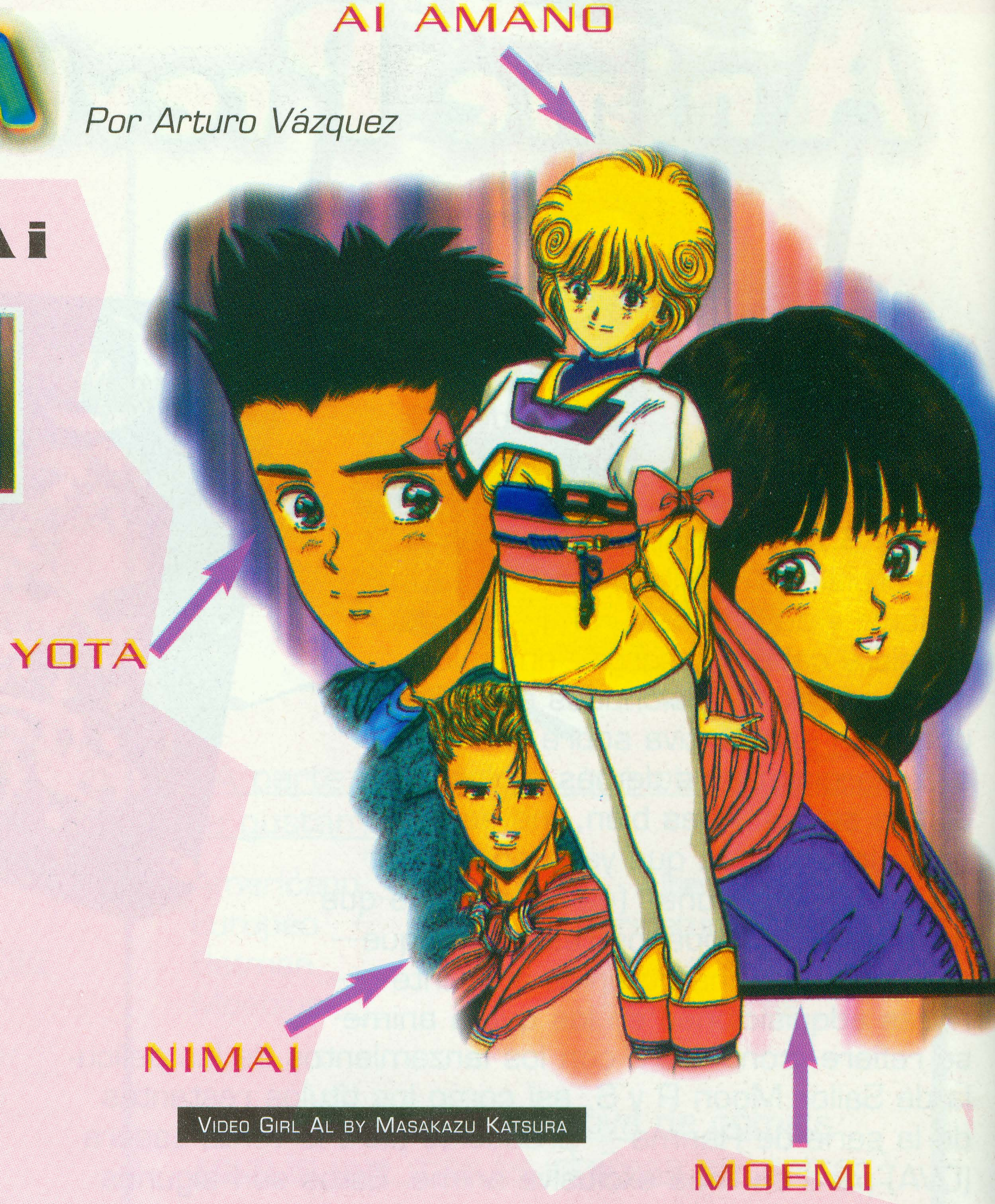
Conexión Manga te seguirá manteniendo informado de los próximos lanzamientos de Colección Anime y cuya información podrás encontrar en exclusiva en estas páginas. Así que, hasta la próxima.

RECOMENDACIÓN EN MANGA

Por Arturo Vázquez

Video Girl Ai

VIDEO GIRL AI



Video Girl Al by Masakazu Katsura

Si a los mangas se les comparara con joyas, entonces Video Girl Ai sería considerada como una perla. Esta obra del versátil dibujante y guionista Masakazu Katsura cuenta con todos los elementos para calar hondo en el gusto de los lectores que estén en busca de una buena (en este caso excelente) historia.

Para empezar, este manga tiene unos personajes carismáticos y con "gancho" cuyas personalidades bien cuidadas, y sobre todo muy humanas, hacen que cualquiera se interese y se preocupe por ellos, más que nada por las situaciones que viven a lo largo de la historia la cual, dicho sea de paso, te envuelven en su trama desde las primeras páginas.

Otro elemento destacable, si no es el que más, es el padrísimo dibujo de Katsura. Pocos son los autores que pueden plasmar en viñetas las ideas y los sentimientos de la forma en que este autor lo hace. Mención aparte merecen las hermosas chicas que él dibuja, sobre todo Ai Amano, cuya casi perfecta combinación de inocencia con sensualidad, hacen desear que de la video surja una chica como ella.

"Haré todo lo que pueda para consolarte", "Las chicas del video fuimos creadas para complacer a los hombres". Con estas palabras, Ai Amano se presenta ante Yota Moteuchi después de salir de la videocasetera del nada popular chavo el cual no da crédito a sus ojos. Yota tiene tan mala suerte con las chicas que todos lo conocen como "Motenai", que traducido diría algo así como "el que no tiene pegue con las mujeres".

La razón por la cual Ai decidió brindarle ayuda y consuelo a Yota, es porque éste sufrió una decepción amorosa. Moteuchi está enamorado de una compañera de clases llamada Moemi, amor no correspondido ya que ella quiere a otro chavo llamado Takashi y que para colmo es el mejor amigo de Yota.

Al principio, Ai trata de hacer todo lo posible para reunir a Yota con su gran amor, Moemi. Por desgracia, al haber salido de una videocasetera descompuesta (Yota la había tirado por accidente), provoca que Ai salga "defectuosa" y eso le causa reacciones y sentimientos hasta ahora desconocidos para una chica del video, llegando incluso a enamorarse de Yota el cual, al parecer, tendrá el dilema de elegir entre la dulce Moemi y la provocativa, pero tierna, Ai.

Video Girl Ai
HISTORIA Y DIBUJOS ORIGINALES DE:
MASAKAZU KATSURA

Imágenes portadas Video Girl Ai
Cortesía: de Grupo Editorial Vid

Si quieren saber más sobre este apasionante triángulo amoroso ¿o es un cuadrado?, no me queda más que recomendarles Video Girl Ai, una obra diferente y que, para la buena suerte del lector mexicano, ahora se puede disfrutar gracias a la editorial VID que tuvo, en mi humilde opinión, el gran acierto de publicarla en el formato original japonés (o sea, su lectura es de derecha a izquierda).

ASÍ QUE NO ESPERES MÁS Y ATRÉVETE A CONOCER A AI AMANO, ¡NO TE ARREPENTIRÁS!.

Personajes

Video Girl Ai
HISTORIA Y DIBUJOS ORIGINALES DE:
MASAKAZU KATSURA

Ai Amano.

"Es la adolescente tierna y dulce que te hará vibrar de emoción". Al menos eso es lo que está escrito en el estuche de video que presenta a esta chava. Por desgracia, al ser una chica de video defectuosa, su carácter cambia radicalmente hasta ser tan brusca como un muchacho, sin nada de pudor y, para infortunio de Yota, una pésima cocinera. Sin embargo, eso no evita que Ai sea una niña muy entusiasta, optimista y alegre que le levanta el ánimo a cualquiera.

Yota Moteuchi (Motenai).

Es un tipo indeciso, tímido, ingenuo y con baja autoestima. No es de extrañar que este chavo no tenga suerte con las mujeres. Solo unos cuantos se han dado cuenta de las cualidades de Yota (Moemi, Takashi, Ai) las cuales son: su nobleza de espíritu, su ternura y el hecho de que prefiere lastimarse a sí mismo antes de herir los sentimientos de los demás; chavos como este quedan pocos.

Moemi Jayagawa.

Esta encantadora niña ha mostrado tener un corazón muy grande y, aunque es algo tímida, no duda en revelar sus verdaderos sentimientos si la ocasión lo permite. No sabe lo que Yota siente por ella y solo lo ve como a un buen amigo al que le pide consejos aunque, últimamente, Moemi parece pensar más y más en él.

Nimai Takashi.

Es un chavo guapo, carismático y seguro de sí mismo. Este joven es todo lo contrario a Yota y quizás por eso son tan buenos amigos. A pesar de ser tan popular entre las mujeres, Nimai las ignora por completo, incluyendo a Moemi. Esto es debido a un problema que tuvo en el pasado (¿acaso fue una decepción amorosa?)

Video Girl Ai
MASAKAZU KATSURA

ENTREVISTA AL GRAN

Gran Salyaman

Por Juan Antonio Dávalos Quevedo

Conocido entre sus amigos con el cariñoso apodo del Conde Pátula por su participación en la voz de este personaje, se inicia en el medio como la voz de "Mapi" en la serie animada de "Los rescatadores", ganándose a futuro el título de uno de los mejores actores de doblaje en lo que a caricaturas se refiere. En la actualidad, se encuentra impartiendo un curso profesional sobre esta materia en la Academia de Doblaje y Locución ArtSpot.

Como ya saben, Luis se encuentra en el reparto estelar de Dragon Ball Z como la voz de Gohan adolescente. A pesar de su agenda tan ocupada, nos hizo un huequito para concedernos esta entrevista (la verdad es que lo anduve correteando tres semanas hasta que lo agarré desprevenido).

A continuación les presentamos la entrevista que Conexión Manga hizo a esta importante personalidad del doblaje en México:

CM: Cuéntanos Luis, cómo te iniciaste en el medio del doblaje.

LA: Bueno, empecé en este negocio después de haber participado durante muchos años en radionovelas y en el teatro en el DF. Para esto, algunos compañeros actores de doblaje me invitaron a realizar una prueba y es así como debuté en este oficio.

(LUIS ALFONSO MENDOZA)

CM: Al iniciar tu carrera, ¿qué obstáculos tuviste que superar para proyectar tu arte?.

LA: Básicamente fue el coordinar mi tiempo para la cantidad de llamados que tenía, ya que desde un principio tuve la fortuna de empezar a trabajar bastante. Igualmente me encontré con que este medio era muy cerrado, y solo entraba a trabajar gente recomendada. Por fortuna yo traía muy buena recomendación, aunque no pude entrar de lleno a todas las compañías de doblaje que había en ese tiempo.

CM: ¿Cómo obtuviste el papel de Gohan adolescente?

LA: Pues mira, después de haber hecho doblaje durante tantos años interpretando papeles como el del Conde Pátula, Kiota de Slam Dunk, Bugs Bunny, etc, (y recontra etc.), me han permitido demostrar mi capacidad como actor de doblaje y fue la señora Rocha, a quien conozco desde hace mucho, la que confió en que yo podría con el personaje y me invitó a participar en esta serie como la voz de Gohan adolescente.

CM: Al comenzar a trabajar con este personaje, ¿qué tan difícil fue adaptarse tanto a su voz como a su personalidad?.

LA: Para empezar se presentó el dilema de que yo no tenía conocimiento de la serie en sí, ya que, debido a lo pesado de mi trabajo, pocas veces pude ver los capítulos y ése fue el primer problema. El segundo fue la dificultad del personaje en sí; al tener tres personalidades, lógicamente se presenta un volumen de voz distinta y se tenía que mantener la misma personalidad y mística que lo representa.

CM: Sobre Dragon Ball Z, ¿cuál es tu opinión sobre las críticas de violencia en la serie?.

LA: Mmmm... conozco muy poco de las críticas que hay. He estado en conferencias y sé que hay mucha gente a la que le apasiona y que hay otros a los

ENTREVISTA AL GRAN SAIYAMAN

que no les agrada este género. Yo siento que la televisión nos ofrece toda una gama de posibilidades, lo que pasa es que estamos hablando de una cultura oriental donde definitivamente algunos aspectos no les parecen violentos; nos muestran una filosofía y una serie de mensajes que posiblemente en nuestra idiosincrasia no alcanzamos a captar como lo hacen los orientales, y por eso nos resulta ofensivo. Yo pienso que en determinado momento puede que haya tintes de violencia pero no se trata de solo poner al niño(a) media hora frente a la T.V., sino de tener la oportunidad, como padres, de estar con ellos para que no mal interpreten lo que están viendo; los niños deben tener una orientación de lo que pasa por parte de sus padres.

CM: Con relación a las convenciones de cómics, ¿Cuál es tu impresión de éstas y de la presencia de las voces de doblaje en ellas?

LA: Es magnífico que existan convenciones. Por mi parte y por la de ArtSpot, hemos sido invitados a diversas convenciones en la república, universidades, CCH's y bueno, me parece un gran foro para que nos conozcan; resulta gratificante saber que nuestro trabajo no ha sido en vano y que somos reconocidos por el público a pesar de nuestro anonimato.

CM: Además de Dragon Ball Z, ¿qué otros trabajos importantes estás realizando.?

LA: Estamos haciendo la serie "La lagartija de Ned"; es un personaje cómico que tiene la facultad de convertirse en lo que quiera por lo que puede ser un viejito, una niña, un dragón, etc., y por lo mismo siempre debe tener una voz diferente. Esta serie está por estrenarse en T.V., por cable, y espero que el público la acepte como a otros trabajos que he realizado.

CM: De entre todos los personajes a quienes has puesto la voz, ¿cuál consideras como tu favorito?.

LA: Definitivamente al Conde Pátula, ya que me permitió salir de los textos originales gracias a la mancuerna que hicimos Carmen Donadio (la nana), Álvaro Tascicio (Igor), la dirección de Moisés Palacios y un servidor. Aquí tuvimos la oportunidad de poner mucho de nuestro ingenio por ejemplo, si en el guión decía que el Conde Pátula tenía que cantar (imagínenlo con la voz de Pátula) "Oh Susana no llores por favor", nos permitimos cantar "arre que llegando al caminito aquimi chu, aquimi chu" y muchos detalles como el hablar de Patónica Castro, Raúl del Asco y cuál fue nuestra sorpresa que, al ser algo muy nuestro, el público se identificó y fue un gran impacto para la serie. Otro de mis favoritos, por todo lo que envuelve, es Corqui de "La vida sigue su curso"; su nobleza, inteligencia y la dificultad de darle una voz a un chico con síndrome de Dawn sin aparentar ser un lelo, logró que el personaje llenara de ternura la serie y por eso le quiero mucho.

CM: Para finalizar, ¿qué consejo le das a las personas que desean ingresar a este fascinante mundo del doblaje de voz?

LA: Definitivamente que se capaciten y si lo hacen en ArtSpot, mejor (Goooooool...). Aquí les ofrecemos la capacitación necesaria para todos los que deseen ingresar a este oficio (tanto niños como adultos). El doblaje es una especialización de la actuación, por lo que básicamente deben de aprender actuación para desarrollar la técnica de la voz, y deben tener un gran control de las emociones.

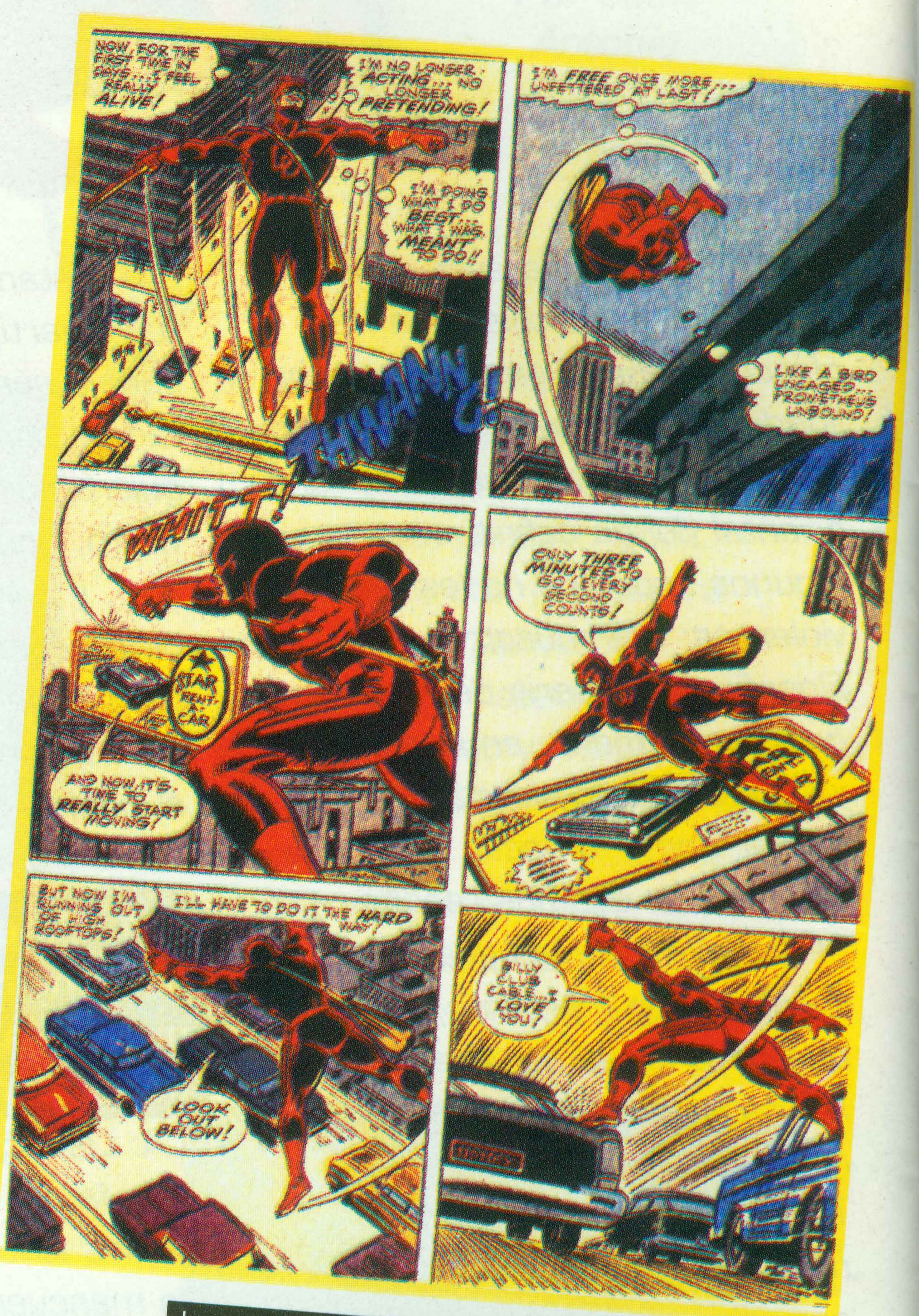
Para mayor información, pueden llamar al 55-32-29-62 ArtSpot Capacitación en Doblaje de Voz y Locución Comercial.

En próximos números te presentaremos a otros destacados actores de Doblaje.

GUÍA PARA DESARROLLAR UN Comic

Por José Luis Pluma Trejo

Habiéndoles planteado una introducción básica para podernos adentrar mejor en el mundo de la historieta, analizaremos los pasos que tenemos que desarrollar para poder elaborar un cómic:


NOW, FOR THE FIRST TIME IN DAYS... I FEEL REALLY ALIVE!
I'M NO LONGER ACTING... NO LONGER PRETENDING!
I'M DOING WHAT I DO BEST... WHAT I WAS MEANT TO DO!!
THWANNG!
I'M FREE ONCE MORE UNFETTERED AT LAST!
LIKE A BIRD UNCAGED... PROMETHEUS UNBOUND!
WHITT!
STAR RENT-A-CAR
AND NOW, IT'S TIME TO REALLY START MOVING!
ONLY THREE MINUTES TO GO! EVERY SECOND COUNTS!
BUT NOW I'M RUNNING OUT OF HIGH ROOFTOPS!
I'LL HAVE TO DO IT THE HARD WAY!
LOOK OUT BELOW!
BILLY CLUB CABLE, I LOVE YOU!

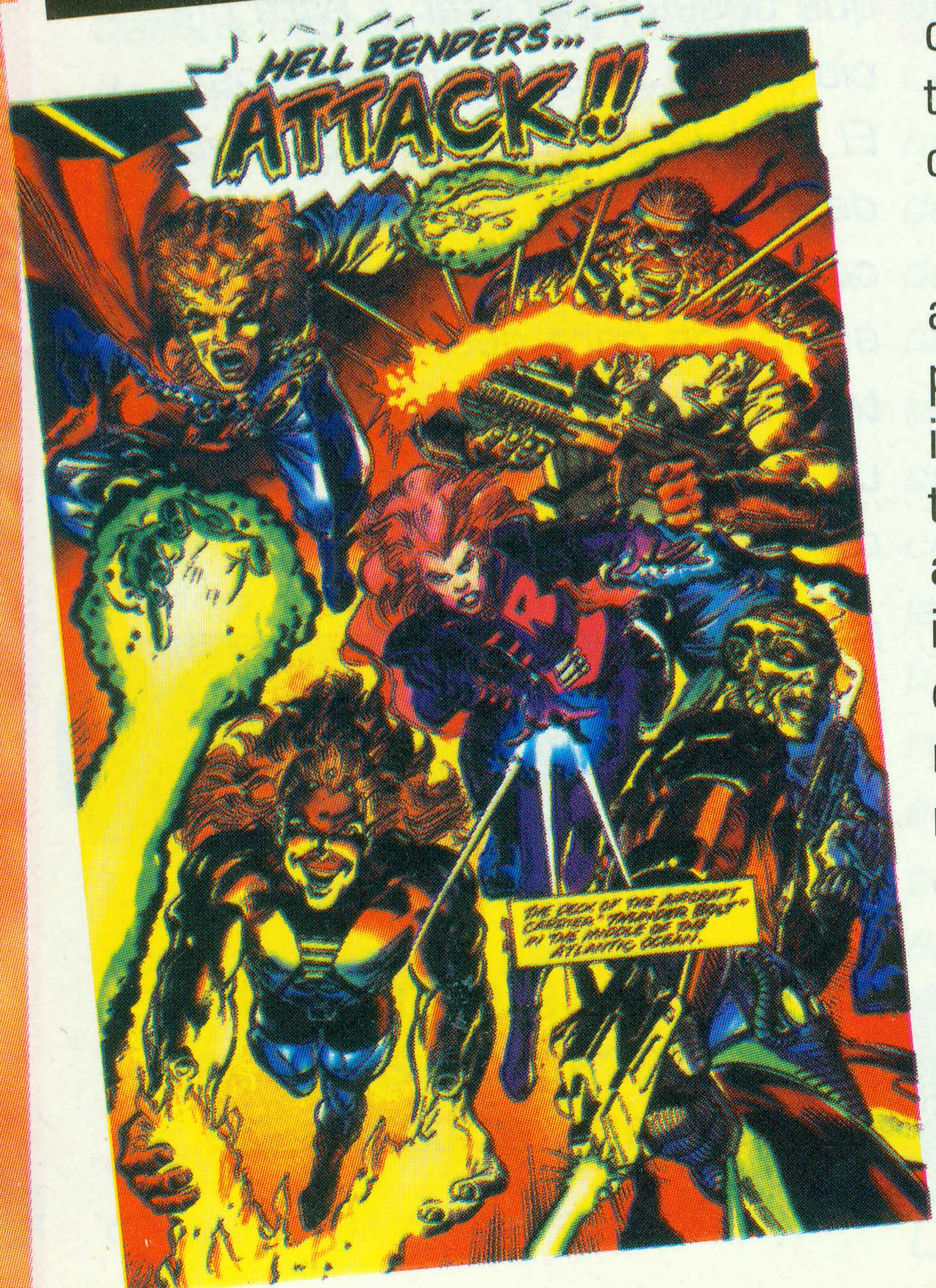
ILUSTRACIIONES DE LAS PÁGINAS DE DAREDEVIL: JOHN ROMITA/ESQUEMAS; JOHN KIRBY

El argumento o la historia.

Uno de los primeros pasos para elaborar un cómic es, sin lugar a dudas, escribir o crear un argumento el cual es la historia que nos dará los personajes, los lugares y el evento o los hechos.

El argumento, que puede ser escrito por una o varias personas, deberá definir en qué género se va a desarrollar y cuántas páginas de la historieta entrarán. Al trabajar con el argumento, se debe poner mucho cuidado en que los escritos lleven no solo una buena redacción, sino una buena ortografía haciendo énfasis en que también se lleve continuidad. De igual forma, se debe utilizar un lenguaje sencillo que el lector común pueda comprender sin ninguna dificultad.

ILUSTRACIION: SAL VELLUTO/RUDY NEBRES


HELL BENDERS... ATTACK!!
THE DECK OF THE AIRCRAFT CARRIER "THUNDER BOLT" IN THE MIDDLE OF THE ATLANTIC OCEAN.

La conformación del argumento.

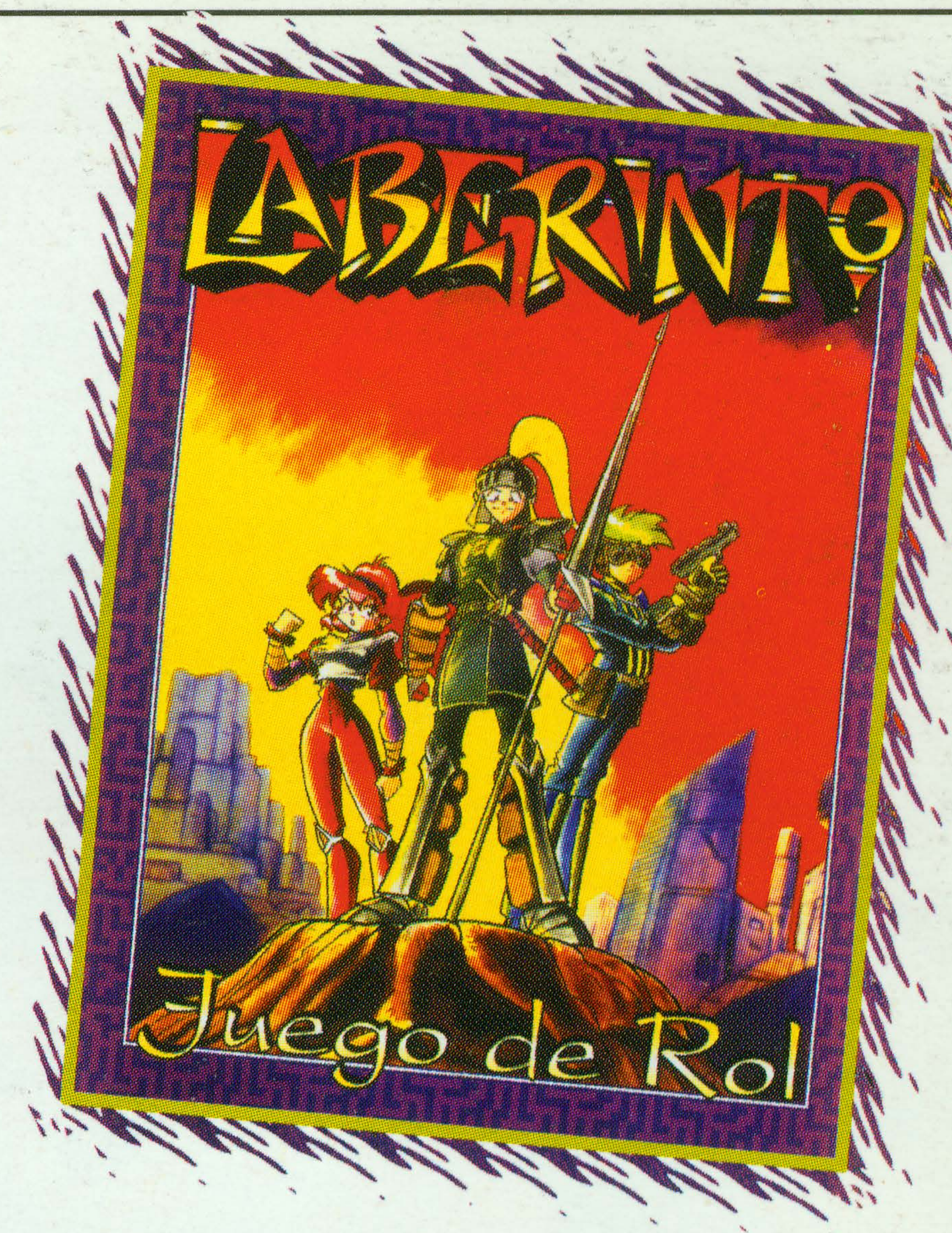
Para poder desarrollar un argumento hay que organizar los detalles de los que se compone y, de esta forma, brindar una historia interesante y atractiva en la que abunde un buen nivel de calidad.

Primero, conviene hacer una síntesis de la historia para, de ahí, desarrollar todos los textos, cambiar o corregir diálogos, sin problemas. También se tiene que definir el tipo de personajes que intervendrán en el argumento; se tienen que describir sus características físicas, el perfil psicológico, la vestimenta, el nombre o apodo y la habilidad o poderes que posee. Por otro lado, es importante describir los lugares donde se desarrollará la historia, especificando si es en exteriores o interiores, si es de día o de noche; esto le dará movimiento a la historia y evitará caer en la monotonía. Lo demás ya dependerá de la cultura, capacidad e imaginación del escritor o escritores para que el argumento pueda resultar interesante, divertido o emocionante, según sea el género en que se desarrolle.

EN EL PRÓXIMO NÚMERO VEREMOS "EL TRAZO DE VIÑETAS".

LA DIVERSION DEL NUEVO MILENIO...

¿Qué es el juego de rol? Se ha querido explicar de muchos modos, pero casi nunca se tiene éxito. En el mejor de los casos, el interesado se queda con cara de "What?". Aquí se dice lo qué es y, lo más importante, por qué te gustaría jugarlo.



El juego de Rol...¿qué o qué?

Lo que logras con un juego de rol es contar una historia de forma grupal, donde los personajes creados por ti y tus compañeros son los portagonistas de la aventura. Tú y tu grupo conducen la historia: tus decisiones y las suyas determinan el final de la narración.

La diferencia entre el juego de rol y un teatro improvisado es que en el rol se cuantifican ciertas características del personaje, y la resolución de la mayoría de las acciones depende de un azar dirigido. Esto significa que el juego tiene reglas que impiden que el desarrollo se vuelva caótico como los juegos de policias y ladrones de la infancia: "Sí, si te dí". "No, no es cierto..."

El "azar dirigido" significa que cuando creas a tu personaje, haces una apuesta: por ejemplo, ¿harás a tu héroe fuerte pero estúpido o listo y débil? Si tu personaje es un cerebro, quizá a veces lamentes que sea tan enclenque, sobre todo cuando tiene que alzar esa pesada barra de acero para salvar la vida (aunque si es realmente listo se las ingeniará para improvisar, por ejemplo, una palanca. Este es un ejemplo de cómo se resuelve un problema en un Juego de Rol). Todo lo que no se puede actuar en el juego, se deja en manos del azar, con mayores posibilidades de tener éxito si la habilidad de tu personaje es mayor (¿podrás esquivar esa flecha que se dirige directamente a ti?), mientras que lo que si es posible actuar depende de tus propias habilidades mentales (¿cómo convencer al guardia del bar de que realmente no eres un detective?).

Ya entendí, pero ¿y...?

Mucha gente desconfía del rol porque cree que se necesita ser un genio para resolver los problemas o un nerd para divertirse sentado en una mesa durante dos horas. Noticias: la imaginación no se posee, se adquiere y se practica. Si tienes las neuronas suficientes para haber sobrevivido en este mundo hasta ahora, puedes jugar rol. Y si al menos una vez en la vida te has preguntado qué se sentiría ser alguien más, entonces el rol te va a gustar.

Porque eso es lo que te ofrece el Juego de Rol: la posibilidad de ser alguien más: un personaje creado enteramente por ti que correrá aventuras, resolverá enigmas y enfrentará peligros. Por su forma, , el juego te ofrece libertad y creatividad, las dos condiciones necesarias de una vida feliz (y no es broma). No compites contra tus compañeros, sino que trabajas en equipo. El guía o director del juego, si bien encarna a los antagonistas y personajes secundarios, no es tu enemigo, sino tu aliado en la diversión. El resto de los jugadores son tus camaradas inseparables (aunque el juego es tan abierto que te da la libertad de ser el villano del grupo).

Y por último, la calidad de las historias depende del grupo de jugadores. Es fácil confundir al juego de rol con algunos de sus ambientes más usuales, como la fantasía épica (Calabozos y Dragones), el género gótico (la línea de White Wolf con sus vampiros y hombres lobo), y la atmósfera anime (Laberinto). Si bien estos géneros son fascinantes, el rol en si es la herramienta que te permite construir cualquier tipo de historia y adoptar cualquier clase de personaje.

Los juegos comerciales están ahí para ofrecerte un ambiente estructurado y complejo, pero la clase de relatos que puedes crear es tan variada como lo dicte tu imaginación.

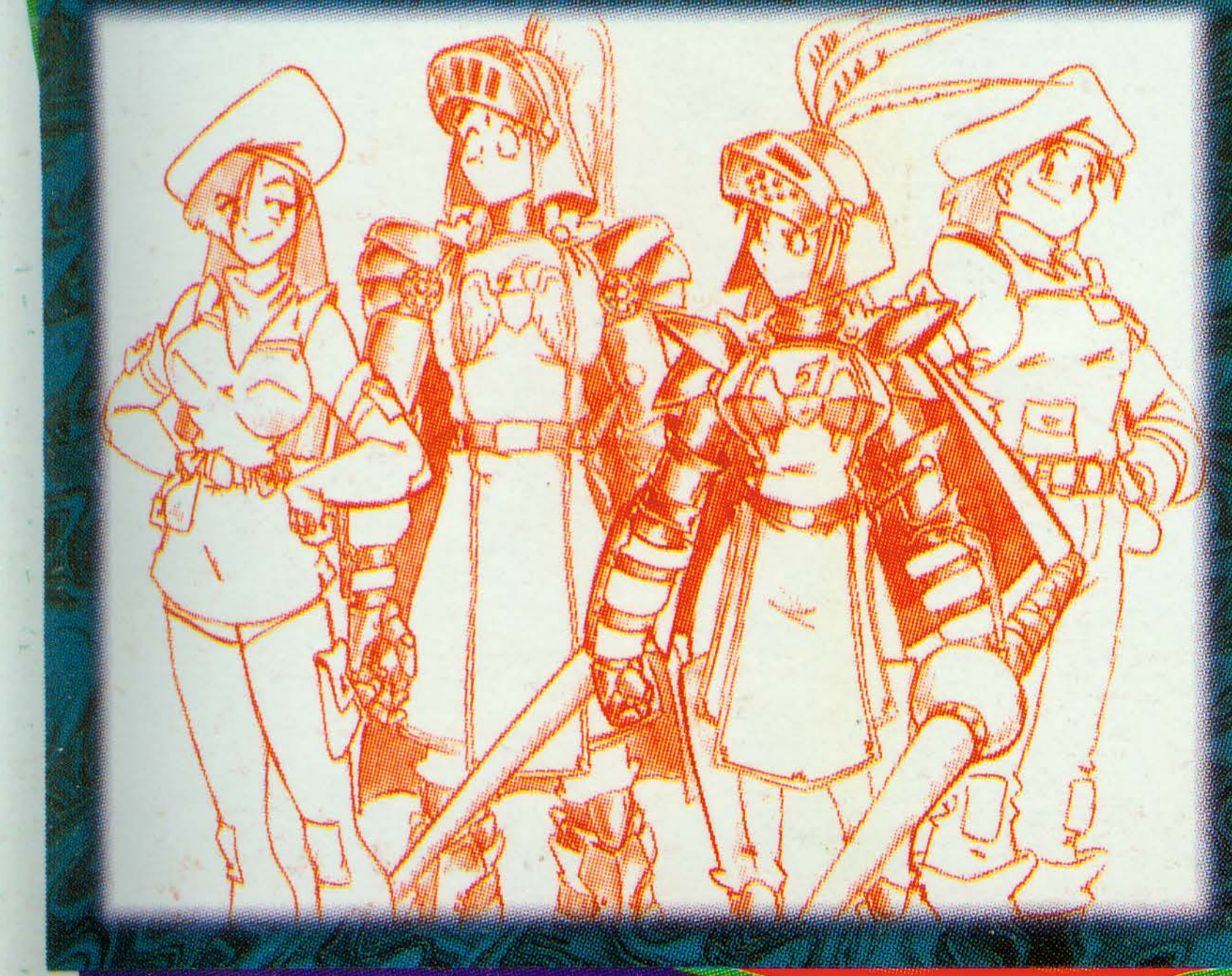
Y cómo empiezo a jugar?

Antes, la única manera de empezar a jugar era conocer a alguien que jugara y unirse a su grupo. Ahora existen juegos de rol que te permiten empezar a jugar sin saber nada sobre el rol previamente. Cada sistema de juego te ofrece sus propias particularidades; cuando adquieras el tuyo, fíjate en dos cosas: el sistema de azar y el ambiente.

Si nunca has jugado rol antes, permítenos recomendarte Laberinto. Las reglas de este juego son sencillas y fáciles de aprender, además de flexibles. El ambiente es el del manga y el anime, que tú ya sabes que es tan versátil que inspira toda clase de aventuras fantásticas con cualquier personaje que puedas imaginar. Puedes conseguirlo en las principales tiendas de comics.

En todo el mundo, el juego de rol ha captado la atención de jovenes inteligentes. Ahora te toca a ti hacer la prueba.

I.A. y T.M.



Del Rol a los Medios Masivos

El juego de rol ayuda a desplegar la creatividad que ejercitan los novelistas, guinistas de comic y cineastas. Es el entretenimiento activo por excelencia. Para prueba, ahí están todos los artistas que han desarrollado sus obras a partir de un juego de rol, como las películas *Laberinto o Willow,* las novelas de *Dragonlance* y las animaciones *Slayers, El Hazard, o Record of Lodoss War.*

Recuerda: la creatividad no es un don, es un hábito.

• Plaza Loreto • Pabellón Polanco • • • • • • • • • • • Mundo E •

• Centro Comercial Santa Fé • Plaza Cuicuilco •

Galerias Metepec Toluca • Centro Coyoacan • Galerias Coapa • Plaza Galerias • Prado Norte 381 •

+KOTA
+KOTA
+KOTA
+KOTA

Porque tenemos 20 años de experiencia
y porque cuidamos la salud de nuestras Mascotas
Te ofrecemos:

Garantía hasta por dos años
Garantía por cualquier tipo de muerte
(Incluyendo accidente)
Garantía de reposición hasta por el total de su valor

Visita nuestra página en internet en:
www.maskota.com.mx

• Perros • Gatos • Reptiles • Aves • Peces •

GARANTIA +KOTA GARANTIA

+KOTA +KOTA +KOTA +KOTA

• Perisur • Plaza Satélite •